

1989年2月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第2号(通巻第23号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

月刊

エムエスエックス・ファン

MSX FAN

2

1989/FEBRUARY/420YEN

●LIST

ゲーム
プログラム10本!

●秘情報満載

〈ゼビウス、
M&M特集!〉

ゲーム十字軍

●ATTACK

レイドック2/スーパー大戦略
マスター・オブ・モンスターズ/きまぐれ
オレンジロード

特製ディスク・ステッカーフル
8大増ページ!

●NEW

サイコワールド/雀豪①

真・魔王ゴルベリアス

T&Eマガジンディスクスペシャル

コナミゲームコレクションVol.4

POWERFULまあじゃん2

ディスクステーション3号

ケンペレンチェス

新九玉伝/エグザイルⅡ

白夜物語/中華大仙



SONY



MSX界の
実力機だ！



① ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。

「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と~ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。詳しくは下の小林君の例を見よう!

② 日本語処理機能だって標準装備さ！

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、(JIS第2水準漢字ROM)と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

③ FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

④ 1.9万色の自然画再現。こりや、自然画モードだ。

⑤ 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。



ついに、ゲームデザイ



小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」を
つくりはじめたぞ。

もう日頃遊んでるゲームにあき
ちゃった。そこで強敵デメロンを
やっつけるオリジナルシュー
ティングゲームを考えてみたんだ。

XDJのプログラミング解説本・
プログラミングツールで

Step 1 ゲームプログラミングツールについて いるスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利！



小林君の考えていた
自機のイメージ画も
こんな風にできるぞ。

Step 2 グラフィックキャラクターエディターを 駆使しよう。

背景をつくろう。遠いはるかな宇宙空間たって、木の茂った地上の風景たって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつのパター
ンをつくれ、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。



Step 3 グラフィックエディターを 大活用！

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色を使って、画面いっぱいにグラフィックが描けるんだ。そしてボクはコリにコッて、「DEMEROON」のタイトル画もつっちゃったぞ。



F FUN FACTORY

好評発売中！

MSX2 3.5" 2DDディスク

2枚組 RAM64K以上

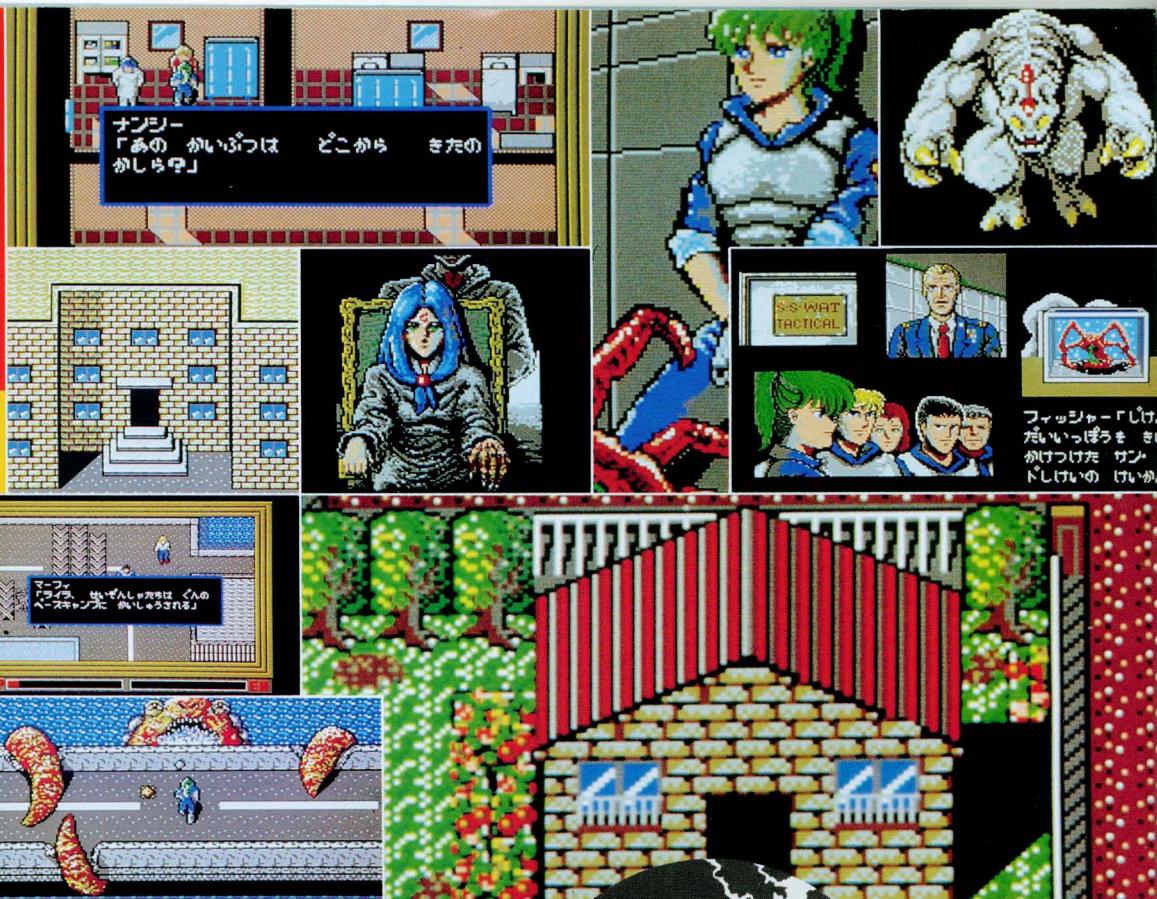
VRAM128K以上 ¥7,800

●PC-98版同時制作快調／

企画・制作…株式会社 ファンプロジェクト

——キャンペーン実施——

特製ボロシャツを抽選でプレゼント！
（詳しくは商品マニュアルをごらん下さい）



まだ悪夢から醒めてはいない

原発ハイジャック！同時多発テロ！突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった！ふたたび甦える“黄泉路”的恐怖——そして、その影に立つ謎の男……。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった！！

死靈2 戰線 WAR OF THE DEAD PART 2

© FUN PROJECT, INC. 1988

しりょうせんせん2

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死靈戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

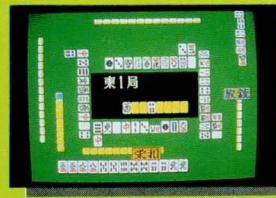
スケールアップ

MSX2 初の本格的麻雀ソフト登場！

雀家

好評発売中！

MSX2 (3.5FD 2DD VRAM128K以上) ¥7,800



●販売 **DVC** 日本エイ・ブイ・シー株式会社

通販 商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上
現金書留にてピクター音楽産業株までお申し込み下さい。

●発売 **ピクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世バレス5F
TEL. 03-423-7901 (お問い合わせは平日12時から19時まで)

資料請求券
MSX FAN 89-2



本書に関するお問い合わせは

☎03-431-1627へ

読者のみなさまのお問い合わせは、**休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。**なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN ATTACK ★大盛り4大ゲーム攻略

全マップ、攻略法、そしてエンディングまで迫った！



序盤から中盤の定石と全マップ！



レイドック2

6

SUPER 大戦略

12

実戦中継とシステムソフトのありがたいアドバイスで攻略！



マスター・オブ・ モンスターズ

20

いつまでもこりない恭介を中心とした三角関係に迫る！



きまぐれオレンジロード

28

FAN NEWS ★新鮮ゲーム満載

MSX2+対応ですっかり新しくむずかしくなった

真・魔王ゴルベリアス

112

顔面登録などの新企画が楽しいバラエティ麻雀

POWERFULまあじゅん2

114

妹を救うため、超能力を使って サイコワールド

116

戦うアクションゲーム

116

雀豪①

117

人工知能を搭載した 本格麻雀ゲーム

117

続々登場コナミのゲーム集／ Vol.3を追い抜いて登場

118

コナミゲームコレクションVol.4

118

3とおりの雰囲気で チェスが指せる！

119

ARPG『九玉伝』 新九玉伝

120

の続編だっ／ イスラムを舞台にした エグザイル2

121

イスラムを舞台にした 歴史RPG／

121

さびれた温泉町で 待ちうけるものは…！？

122

しゅうまい、ぎょうざが 飛びかうアクション／

123

いきなり発売の T&Eマガジンディスクスペシャル

124

DS fan ディスクステーションの情報ページ

125

特製 ディスクステッカーフ

ファンダム

45

●1画面4本+N画面5本+10画面1本

はじめてのファンダム

56

MSXサウンドフォーラム

74

ファンダムハウス

76

ゲーム十字軍

32

●ゼビウスのソルマップやF-1スピリット3Dスペシャルなどなど

何歳の人でも必読の日がわり情報ランチ

情報 おもちゃ箱 FFB ファンファンボックス

40

FMパックとMSX2+のHow to FM音源

PLAY#ミュージック

77

FAN RADAR

GCARD

104

●カード型データベースソフトを遊ぶ

ゲーム百字軍

108

●エルギーザの封印・コナミエディットコンテストのMファン賞発表／レイドック2のPACマジック／FMパックで変なお遊び／エディットステージ「DEFIANCE」など

THE LINKS INFORMATION PAGE

102

●初心にかえって、リンクス入門編

ON SALE

126

●今月は11月15日から
12月14日まで

COMING SOON

127

●魂斗羅／牌の魔術師／パックマニア／ワンダーポーイⅡ／モンスターolandほかMSXの画面がなくてもCOMING SOON
合計8本紹介

MSX新作発売予定表

131

●12月19日現在の情報を掲載

FAN CLIP

132

●ぎゅわんぶらあ自己中心派
ゲームアーツ・松田充弘氏

読者プレゼント

84

●掲載ソフト48本プレゼント



パナソニック/T&Eソフト

☎ 03-475-4721

発売中

媒体	MSX 2+専用
対応機種	MSX 2+専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

縦に横に斜めに高速に、あらゆるスクロールをするレイドック2をアタック。プレイしているときは把握できなかったマップが見える、いろんな見せ場も誌上再現する！

AREA 1 STAGE-1-

スタート

凍てつく氷の惑星での戦い

レイドック2には全部で4つのエリアがあり、それぞれに縦スクロールと横スクロールのステージがある。エリアごとに

違った惑星が舞台となるので、変化に富んだ背景が楽しめる。

さて、エリア1では氷の惑星が舞台となる。寒々とした大地を眼下に見ながら、迫りくる敵を倒すのだ。難易度の高いこのゲームでは、練習場的エリアだ。

AREA 1 STAGE-2-

巨大なアメーバが待ち受け!

ステージ1ではそれほど気にならなかつた斜めスクロールだけど、ステージ2ではその存在を強く認識させられる。通路がせまいので、ふいに斜めにスクロールされると、上下に並ぶ氷柱に激突してしまうことが多い。

2人でプレイするならば、合体しておくと氷柱をよけやすいうだろ。また、横スクロール面すべてにいえるのだが、縦スクロール面と違い、TORA(レーザー)でも地上を破壊できるので、TORAを選んでおくといい。

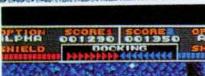
氷柱にぶつかると大ダメージを受けるので、すばやくかわそう！



背景と敵の弾の色
が似ているので注意



レイドック2では、多くの敵を倒すとストミーガンナー2のレベルが上がる。この欄外では、レベルに応じて装備できる、10種類のオプションウェポンの効果を紹介しよう。



せまい通路にはいり 敵の攻撃をかわせ

氷の大地にはところどこにせまい通路がある。そこにはいる必要はないけれど、腕に自信があるのなら挑戦してみよう。通路には敵が進入してこないし、敵弾が当たる心配もない。通路外で敵弾をよけるより楽になる。



④うまく操縦して
通路にはいれば…



⑤目前に巨大な
砲台が出現した

⑥敵弾は氷の大地
に当たって、自機
には届かないのだ

BOSS出現!

どの縦スクロール面のボスも、砲台のような巨大な建造物だ。

このステージのボスの弱点は、中央にあるコア。その周辺にいる移動砲台の攻撃をかわしつつ、コアを攻撃すればいい。



⑦コアからの攻
撃はかなり激しい

⑧ボスを破壊した。
先のステージのボスに
比べれば弱いのだが

とつせん落下てくる するどいツラうに注意!

上の壁にある氷柱にはたえず
気をくばっておこう。なかには
突然落下してくるのもあって、
壁に激突したときと同じくらい
ダメージを受けてしまう。ある
程度の距離をおけば、前進や後
退でかわせる。敵の攻撃以外に
こんな攻撃があるのがツライね。

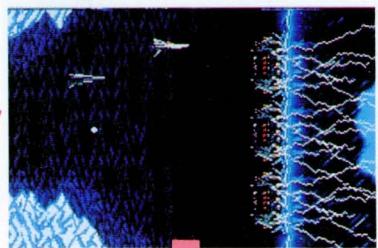


⑨突然ツラうが落ちてきた。
かなり冷や汗をかかれた。
⑩もうすぐボスのど
ころに着くと、安心
して戦っていたら…

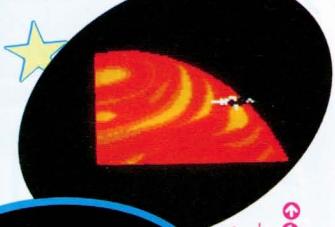
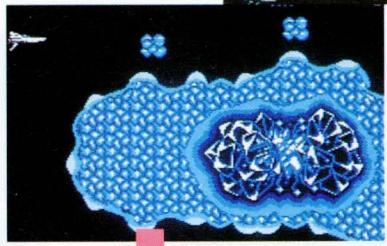
BOSS出現!

このステージのボスは、3つ
並んだ砲台。レーザー攻撃をよ
け破壊したと思ったら、巨大な
アメーバが出現した！ こいつの弱
点は、周囲を飛んでいる小型のア
メーバ。それを白匹倒せば、このス
テージはクリア。

⑪6匹全部を倒した！



⑫巨大アメーバをよけ、小型アメーバ
を攻撃



⑬氷の惑星を脱
して、次の惑星
へと向かう





溶岩の流れる炎の惑星が舞台だ!

AREA 2 STAGE 1-

火山が並び溶岩が流れるこの惑星は、氷の惑星とは対照的だ。ここでの装備はCONDORがおすすめ。急に出現する砲台があるので、自動照準で地上物を攻撃してくれるCONDORが便利なのだ。



ぬつと姿をあらわす

砲台に気をつけろ

この惑星では、地表から出現する砲台に注意しよう。地面がもこもこと動いたら、砲台が現れる前兆だ。もこもこを見発したらその下に移動して、砲台が姿を見せたら速攻だ。こいつは後ろからでも弾を撃ってくるので、早めに倒しておかないとしつこく苦しめられてしまうのだ。



砲台の頂部が地表に出現した

姿を現した砲台
弾をよけつつ攻撃だ



スタート

AREA 2 STAGE 2-

激しい敵の攻撃をかわしボスのもとへ！

このステージあたりから敵の攻撃は激しくなってくる。出現する敵をすべて倒してレベルアップしておかないとい、戦いは苦しいものとなるだろう。地形だけを比べるなら、氷の世界の横スクロール面ほど厳しくない。しかし、そのぶん地上物や敵の数が多くなっているのでつらい。

地上物の攻撃の激しさは特筆もので、いきなり地面から火柱が噴き上がったり、強力なバリアが行く手をふさいだり、火玉が四方を飛びまわったり、回避するのが精一杯といった感じだ。まだゲーム全体の半分ということを考えると、レイドック2の難易度の高さを感じさせられる。



進行方向にバリアが。早くバリアを発生している装置を破壊しなければ！



火柱が上がり火玉が飛びかうの図。この攻撃をかわせたならキミの腕は確かだ。貴重なシールドを温存しつつ、ボスまでたどり着くのはかなり難しい

スタート

AREA 3 SPECIAL STAGE

異空間が舞台のエリア3には縦スクロール面はなく、いきなり横スクロール面から始まる。縦スクロール面がないからって残念がることはない。なぜってスクロールのスピードがとても

高速スクロールと巨大戦艦が魅力！

速いのだから。あまりの速さに星々が流れしていくのが美しい。また、その先に待ち受けるボスも驚異的だ。1画面ぶんはある巨大戦艦相手に戦うのだから、興奮しないわけがない。ステージ自体の難易度は高くないのだけれど、レイドック2に用意されたステージのなかでは、いちばん魅力的だといえるだろう。



高速スクロールといえば『アレスタ』が有名だけど、それ以上のスピードだ！



自機の後ろから出現する敵もいるの、一瞬たりとも油断するわけにはいかない





まるで話すように 溶岩がばくばくする

攻略法ではないけど、地表を流れる溶岩の一部が開閉する。攻撃してくるわけでもないのに、なぜだろうね。



- ①溶岩の中央に注目していると
- ②穴が開いた。なんの意味があるのだろう

BOSS出現!

このステージのボスは、ガケの上に建ち並んだ3つの砲台だ。それぞれにシャッターがあり、一定間隔で開いたり閉じたりしながら弾を撃ってくる。ボスを倒すためには、シャッターが開いた瞬間に攻撃しなければならないのだ。3つとも破壊すれば、このステージはクリアとなる。



- ①砲台から発射される小さな弾は見にくいで注意！
- ②シャッターの開閉するタイミングをつかめば、そんなに苦労しないですむ。シャッターが閉じているときの攻撃は効果がない

溶岩から出現する いやみな敵のかわし方

溶岩に潜んだ敵は、自機が上空にくると急上昇して攻撃をしかけてくるいやみなやつ。この敵を見たら、かまわずひたすら前進しよう。そうすれば右の写真のように回避できる。



- ①前進。これでかわせる

BOSS出現!

このステージのボスは、壁に設置された3基の砲台。それらを破壊すればステージクリアだけど、発射してくる弾数が多いのでなかなか攻撃できないのだ。



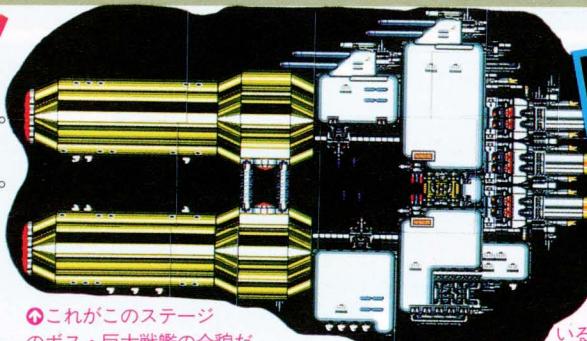
- ①下から噴き出す炎に注意しよう
- ②戦いに疲れた自機を迎える母艦。操縦士にもしばしばの休息の時が与えられる



- ①やっとボスを倒した。このあと自機が母艦に帰還するデモが見られるのだ

BOSS出現!

このステージのボス、というよりボス自体がステージなのだ。巨大戦艦の周囲を移動しながらたくさんある砲台を破壊しよう。弱点は内部にあるコアだが、そこに着くまでに注意したいのは噴射口から吹き出す炎とコアの手前にあるバリア。この2つをうまくよけられれば問題ない。



- ①これがこのステージのボス・巨大戦艦の全貌だ。
- 約12画面ぶんあるというすごさ！



- ①前方の自機がいる場所は安全地帯。被弾せずにすむ位置

LAYDOCK2 の基礎知識

ALPHA: 前方に2発のバルカンを放射状に発射。合体時には発射されるバルカンの弾数が6発となる。



CONDOR: 前方に地上用自動照準ミサイルを発射。合体時には同種のミサイルが全方位に3発発射される。



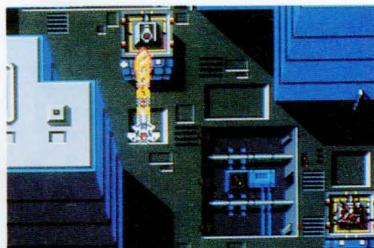
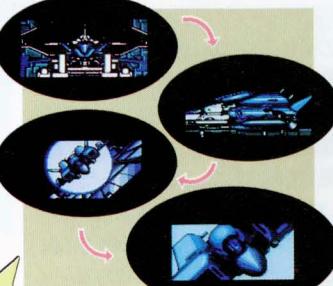


AREA4 STAGE-1-

巨大戦艦を倒していくよ最後のエリアでの戦いが始まる。このステージの舞台は、敵の本拠地となる機械生命惑星。さすがに敵の攻撃は激しさを増して

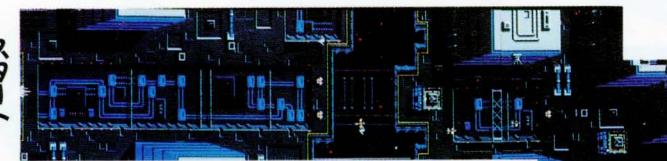
異空間に突入して最後の戦闘へ！

くるので、自機のレベルがかなり上がっていないと歯がたたないだろう。地上物の攻撃もきつく、特に追尾型レーザーを発射してくる砲台には苦しめられるだろう。また、高層ビルが画面両側に建ち並んでいるので、動ける範囲がせまいのもつらい。



①巨大な墓標のような高層ビル群を眼下に見ながら、激しい戦いが始まる！

スタート



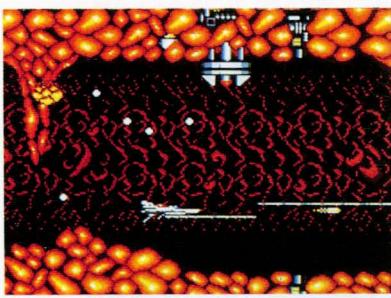
①ストーミーガンナー2にブースターを装備して、最後の戦いに、ラストアタックに挑むのだ



AREA4 STAGE-2-

機械生命惑星内部に待っていたのは……

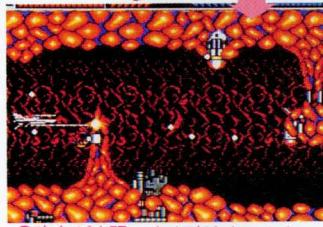
ついに最後のステージ。多くは語らないが、これまでに得たテクニックを使って生き残ろう。



①斜めスクロールがないので少し安心できる

隠された砲台は この惑星にある

脳のような砲台や敵にまぎれて、人間の体内のような地表からは、ふいに砲台が出現する。以前の惑星で遭遇した砲台と同様、出現時には地表がもこもこするので、それを発見したら攻撃態勢にはいろう。



①砲台が出現。すぐ破壊するように

超強力な敵の レーザーをよける方法

追尾型レーザーから受けるダメージは大きい。こいつをよけるには、ぎりぎりまで引き寄せてから、すばやく後退。それ以外の方法でよけるのは困難だ。

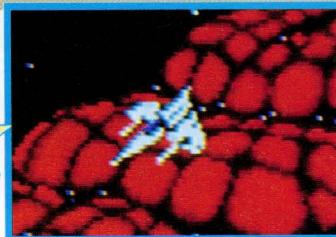


①すばやく後退。レーザーは自機の鼻先をかすめた！

スタート

感動の ENDING シーンだ

長く苦しい戦いにも終止符が打たれた。機械生命惑星を破壊したキミを待っているのは感動のエンディング。レイドック2をクリアしたら、怖いシューティングゲームはもうなにもない。



①超高速で機械生命惑星から脱出するストーミーガンナー2。はやる気持ちを抑えつつ、連邦宇宙軍本部へ向かう



①機械生命惑星からの激しい攻撃は収まって、うその静寂が訪れた



①やがて、まばゆいまでの光が機械生命惑星を包んで、そして消えていった。この宇宙に平和な時がもどったのだ！



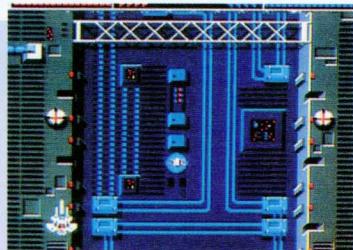


LAYDOCK 2 LAST ATTACK

赤い地上物を撃ち

シールドを回復しよう

このステージにある赤い地上物を破壊すると、シールドが回復する。自機のシールドゲージの目盛りが最大になるまで地上物を破壊しよう。また、ゲージ

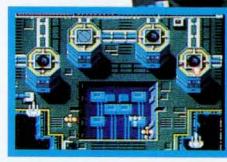


自機の正面にあるのがシールドを回復させる地上物。CONDORを装備しよう

が最大になっても、それ以上に得たシールドは蓄積されていくので、この地上物はかならず破壊しておくこと。

BOSS出現!

このステージのボスは4つ並んだ砲台。どうやら先のエリアに進むにつれて、砲台の数は増えていくようだ。すべての砲台を破壊すればクリアだけど、敵弾をよけつつ攻撃するのは難しい。



これまでのボスと倒し方は同じ。うまく弾を回避できるかが問題に

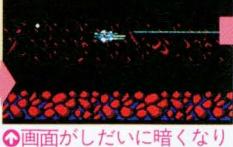
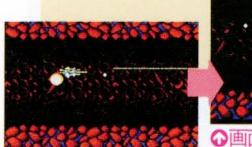
最後の BOSS出現!

最後のステージに待ち受けていたのは、巨大な機械生命体だ。どうやらこのステージは、このボスキャラの体内だったらしい。こいつの弱点は口と腹だ。まずは、一定周期で開いたり閉じたりしている口を狙う。開いた瞬間に口を攻撃すれば破壊できる。口を攻撃すると、腹から砲台の

ようなものが出現する。こいつも一定周期で出たり引っこみたりを繰り返すので、出た瞬間を狙って攻撃しよう。こう書くとかんたんに思えるけど、ボスの攻撃は最高に激しい。2つの弱点を破壊するには、かなりの反射神経がないと無理だ。



前方に最後のボスが見えてきた。待ちに待った時がきたのだ。



画面がしだいに暗くなり

巨大的な機械生命体が最後のボスの正体だった。激しい攻撃をかわせ！



口を破壊すると、顔面が崩れしていく

腹を破壊すればエンディングだ



旅立ちの場所・宇宙連邦本部が視界にはいった
敬礼するパイロット。
任務はすべて完了した！



到着だ！ 着陸態勢にはいるストームガンナー2



戦い疲れたパイロットたちをあたかく迎える人々

エンディングを見ても

何回でも楽しめる

エンディングが流れた後に、キミのレベルに応じて称号が与えられる。称号は、宇宙少佐・宇宙中佐・宇宙大佐の3種類だ。最高殊勲者に贈られる宇宙大佐の称号を得るまで再挑戦しよう。

PLAYER2 LEVEL 250 RANK Colonel
PASSWORD :

PUSH SPACE KEY

最高の称号のCOLONEL(宇宙大佐)を与えられたところ。この称号をめざせ！

LAYDOCK2 の基礎知識

B-ADEN：後方に2発のバルカンを放射状に発射する。
合体時には空中用自動追尾ミサイルを発射する。



KILLER：周囲にシールドを張りダメージを半減する。合体時には周囲にシールドユニットを回転させる。





生産タイプ別兵器入門+実力アップQ&A
+全16マップ外観+特選マップ2枚(完全版)

スーパー

SUPER大戦略

生産タイプにはどういわうのがあるのか? どのタイプがいちばん強いのか? どんなマップが入っているのか? わるいよ興味深い。

そんな、まだゲームに触れてない人に送る資料と、はじめてまもないプレイヤーに送る、部隊の動きがわかる定石入門の小問題集だ。

マイクロキャビン
0593-61-6482
発売中

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC
価格	8,800円

全生産タイプの傾向と対策を総チェック

生産タイプごとの特徴と主力兵器

全体を見渡してみると、大きく4つのグループに分けられる。第1は、アメリカ1、アメリカ2、ソビエト、イギリス、イスラ

エル、日本の6タイプで、ラインアップが充実しているが、性能的にはアメリカ1とソビエトが抜きんでている。

アメリカ 1

充実した性能のラインアップ

BUDGET=8 1500			
Price: 800	Price: 3500	Price: 3500	Price: 3500
M1A1	F-10	F-10	M1A2
Price: 1800	Price: 3000	Price: 3000	Price: 700
L-10	F-111	F-111	T-72
Price: 600	Price: 400	Price: 300	Price: 350
M1A2	H-6	H-6	H-8
Price: 1000	Price: 1000	Price: 100	Price: 100
M1A2	H-9	H-9	H-9
Price: 200	Price: 200	Price: 200	Price: 200
M1A1	H-10	H-10	H-10

主力戦車はM1エイブラムズ、対空車両はチャバレル、攻撃ヘリとしてアパッチ、攻撃機はF-111、F、ファルコン

戦闘機はF、ファルコンと充実した性能を誇っている。予算が少ないときは、対地車両として、M901、攻撃機はコルセアでもとくに不満がない。イーグルは高いだけで、F、ファルコンで十分だろう。

M1G-29、Su-24、Mi-28ハボック、T-80、SA-13ゴーフルが

主力で、安価なBRDM-2、BMP-2も使える。戦闘機の航続距離がやや短い点を除けば、アメリカ1とあまり差がない。垂直離着陸機(空港以外でも、補給車で燃料を補給できる)のフォージャーに、あまり攻撃力がないのが痛い。

ソビエト

アメリカ1に対抗できる性能

BUDGET=8 1500			
Price: 2800	Price: 3500	Price: 3500	Price: 1400
Mi-29	Mi-31	Su-27	T-72
Price: 1800	Price: 1800	Price: 1600	Price: 200
Su-24	Su-25	Mi-27	Mi-17, Mi-26
Price: 700	Price: 550	Price: 500	BRDM-2
Mi-28	T-80	T-64	BRDM-2
Price: 300	Price: 350	Price: 300	BRDM-2
Su-25	SA-13 G-7	ZSU-23-4 JAH	BMP-2
Price: 100	Price: 200	Price: 200	BRDM-2
Su-25	G-7	ZSU-23-4 JAH	BMP-2

主導で、安価なBRDM-2、BMP-2も使える。戦闘機の航続距離がやや短い点を除けば、アメリカ1とあまり差がない。

垂直離着陸機(空港以外でも、補給車で燃料を補給できる)のフォージャーに、あまり攻撃力がないのが痛い。

第2のグループは、ワルシャワ、西ドイツ、フランス、スウェーデンの4タイプで、戦闘機の貧弱さが目立つ。このなかで、西ドイツはガパルト、フランスはAMX-10RC、スウェーデン

はKV9とそれぞれユニークなユニットを持っている。

第3は、極端に安くとこん弱い中国。

そして、第4が開発中の兵器ばかりを集めた最新鋭だ。

アメリカ 2

対地車両・対空車両に不満

BUDGET=8 1500			
Price: 1000	Price: 3000	Price: 1000	Price: 2000
M1A2	H-10	M1A1	T-72
Price: 1400	Price: 1500	Price: 200	Price: 500
M1A2	H-9	T-72	T-72
Price: 600	Price: 400	Price: 300	Price: 350
M1A2	H-9	H-9	H-9
Price: 1000	Price: 1000	Price: 250	Price: 200
M1A2	H-9	T-72	T-72
Price: 100	Price: 200	Price: 200	Price: 200
M1A2	H-9	T-72	T-72

ハリアー、コルセア、ヒューイコブラ、エイブラムズ、M163対空砲といったところが主力になるが、トムキャットはハリアーに比べて高すぎる。対空車両に不満が残り、安価な対地車両がないこともアメリカ1に劣る。ただし、破格の対地攻撃力を持つエリート兵の活用によってはおもしろい。

ワルシャワ

戦闘機の貧弱さが目立つ

BUDGET=8 1500			
Price: 1200	Price: 1500	Price: 1500	Price: 500
Mi-21	Mi-23	Mi-27	T-72
Price: 700	Price: 500	Price: 450	PT-76
Mi-24	Mi-24	T-62	T-62
Price: 350	Price: 300	Price: 300	Price: 300
Su-25	Su-25	ZSU-23-4 JAH	BMP-1
Price: 100	Price: 200	Price: 200	Price: 200
Su-25	ZSU-23-4 JAH	T-72	T-72

満足できる性能を持つのはT-72とBMP-1のみで、Mi-24ハイド、SA-13ガガード、スキンまでは何とかがまんできるが、航空機、とくに戦闘機はほとんど生産する気がしない。とはいって、スーパー大戦略は主力戦車でどんどん押していくべき勝てるゲームだから、とくに上級者向きというわけでもない。

実力アップ!序盤から中盤にかけての定石Q&A

まだプレイしはじめてまもないプレイヤーからかじった程度のプレイヤー向けの、序盤から中盤にかけての定石ともいえる戦術集。問題を見て自分なりの

答えを考えてからページをめくって編集部の答えと見比べて、大戦略のコツをどんどん呑みこんでしまおう。

問題の題材になっているのは、

マップNo.2の「CALDERACAMPAGN」。入門者向けの比較的かんたんで短いターンで終われるマップだ。P19に完全版のマップが載っているの

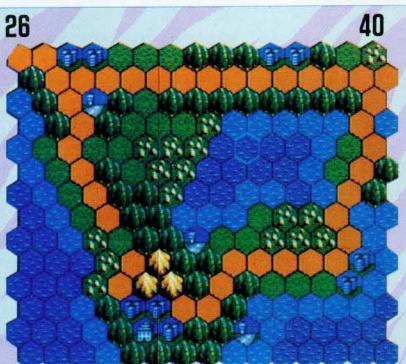
で、問題図のまわりの景色は答えのページを飛ばして参照してほしい。また、問題図のなかの部隊の種類がわかりづらいときはP12~13を参照のこと。

Q1

重歩兵と歩兵を何部隊作るか?

最初に考えるべきことは、近くの中立都市を一刻も早く押さえて、生産力を確保することだ。予算は1500として、輸送ヘリかトラックか、戦闘輸送部隊を使うかどうかなどは、いろんな考え方があるだろうが、輸送ヘリと兵員に絞って何を作るか考えてみよう。輸送ヘリに乗せるのは重歩兵とする。

26
44
57



Q2

ブラックホークと歩兵の行動は?

空港にいる兵員を乗せていないブラックホーク(輸送ヘリ)と首都付近の2つの歩兵、これらの部隊の行動に関連した生産も考える。

26
48
48
57



Q3

つぎはどの部隊に行動させるか?

ブラックホークと重歩兵のうち、まずはどの部隊に行動させるか? まあ、あたりまえのことなんだけれどね。

26

48

57

35



Q4

敵戦車の先制攻撃 対抗手段は?

3つの歩兵はすでに移動済み。

湖上のブラックホークは重歩兵を乗せていて空港のブラックホークはカラ。T-80(レッド国主力戦車)のすぐ南西の森にいる重歩兵は4人しかいないが、ほかは無傷。前進しすぎた敵の弱点をとがめるにはどうすればいいか?

36
28

49



Q5

敵歩兵の中立都市奪取と敵後続部隊の進軍を妨害せよ

北西の敵歩兵が中立都市をうかがっており、さらにその北から敵の援軍が駆けつけようとしている。援軍が到着すれば、現在の戦力では前線維持はむずかしいところだ。このむずかしい局面で、一石二鳥の妙策がある。なお、ブラックホークもラッドラーも兵員は乗せていない。

41

28

37

50

37

Q6

兵員をどこに降ろすか? 19
20

湖の西側での敵との接触。西よりのブラックホークは重歩兵、東よりのブラックホークは歩兵を乗せている。

どうせん、中立都市を奪うべく兵員を降ろすわけだが、どんなことを考えて降ろすべきか? 具体的にヘリをどこに置いて、歩兵・重歩兵をどこに降ろすかを考えてみよう。

19

20

33



Q7

瀕死の重歩
兵の利用

38
30

47

再びカルデラ湖東岸。
2つのエイブラムズでT-80とT-64を半減させたあと
の重歩兵。ブラックホー
クにはすでに歩兵が乗って
いる。味方都市まで退却す
るしかないのだろうか?

39

Q8

都市と空港
どうどる?

21
20

30

中立都市・中立空港はと
れるが、ただどるだけでは
不満。何を考えてどんな行
動をとるべきか? 敵トラ
ックは兵員を乗せていて、
BMP-2はカラ。味方はす
べて無傷か無傷にちかい。

29

Q9

歩兵を積んだ
輸送ヘリの行動は?

カルデラ湖の東岸では味方のM1エイ
ブラムズやM901 TOWがT-80・T-64を
はじめとする敵主力部隊と戦っており、
西岸では味方ブラックホーク・歩兵・重
歩兵が援軍を待ちつつ、敵BMP-2・歩
兵・トラックと戦っている。一方、カル
デラ湖に浮かぶ島の空港と都市を確保し
たブラックホークが、いよいよ北岸に達
して、生産力増強に伴い、西岸への援軍
派遣も可能となったため、湖岸の敵を一
掃できるのは時間の問題だ。

そうした状況の中で、早すぎたとも思
える湖上の歩兵輸送中のヘリをどう行動
させるか?

25
8
25

39

Q11

前線へ向かう
補給車の行動は?

前線へ向かう2つのM901と補
給車の移動について。ただ、速く行け
ばいいというものではない。

36
44
45
53

Q10

効率的な燃料消費を
考えた移動とは?

なぜか序盤にもどって、A・B2つのブ
ラックホーク(ともに重歩兵輸送中)をど
う行動させるか? Aは北西の都市、B
は北東の都市をとりに行くものとする。

序盤の、輸送ヘリが少ないあいだは、輸
送ヘリを使いまわするのが効率的な兵
員輸送手段となる。そうすると、肝心な
ときに燃料不足のため、空港へもどって
補給しなければならないということにな
りやすい。そこで、効率的な燃料消費を
考えた移動が大切になってくる。

26
44
57

40

Q12

歩兵を遊ばせない
ためには?

都市上の歩兵の隣りの輸送ヘリは
全滅寸前。北東寄りの輸送ヘリはカラ
で十分な機数を残しているが……。

41
28
50
37

Q13

エイブラムズの
行動は?

予測していたものの、レッド
国喉元の都市と空港を奪ったら、
とたんに取り囲まれてしまった。

戦闘部隊はエイブラムズのみ。

東岸の主力部隊が前線を突破
するにはまだ数ターンかかりそ

うで、西岸からの援軍が到着す
るのも少し時間がかかりそう。
到着しても数が少なく、北西の
敵も牽制しなければならないの
であまり期待はできない。

西の2部隊のブラックホーク
は、兵を積んでいるが、とりあ
えず確保できそうな都市が見あ

たらないので、時間かせぎに使
うこともできるが、とにかく援
軍到着までエイブラムズを全滅
させないことと、都市の確保が
最重要課題。

こうした状況の中で、8両し
かないエイブラムズをどう行動
させればいいだろうか?

31
14
40
23

A1

① 歩兵を先に作る

本論は己のほうだが、生産時の注意点をひとこと。

兵員と輸送部隊については兵員を先に作ること。輸送部隊を作ったら兵員を作る金がなくなったなんてことになると、目もあてられない。



④ 輸送部隊より兵員を先に作ろう

② 日ヘックス以内は歩兵が歩いてとる

輸送部隊に兵員を乗せて降ろして都市・空港をとるという手



順は、最低3ターンを必要とする。それなら、生産可能ヘックスから日ヘックス以内の都市・空港は歩兵を歩かせてとろう。そうすれば、輸送ヘリはより遠くの都市・空港をとるために使え、序盤は不足しがちな輸送部隊を補うことができる。3ターン後には、歩いた歩兵のためのヘリも作れるだろう。

このマップの場合は、2つの都市と1つの空港を歩兵に歩かせてとることができた。

A2

① 生産した輸送ヘリに兵員を乗せる

ふつうはヘリと兵員を生産して2ターン目に乗せ、3ターン目で移動ということになるが、作ったばかりのヘリに兵員を乗せれば2ターンで発進できる。金が足りずにヘリを作り損ねたときなどに有効。



④ 空港のヘリを西の歩兵によせて歩兵を乗せ、ヘリを生産してこれに東の歩兵を乗せたのだ



④ 3人の歩兵を歩かせれば、ターン4に2つの都市と1つの空港がとれる

A3

① 輸送ヘリを移動させてから兵員を乗せる

問題の場面ではあたりまえのことだけど、輸送部隊を移動させる必要がなくとも、乗せたあとの進行方向を考えて、より目的地に近いところで乗せるようにしたい。1ヘックスの違いが1ターンの違いになることもあるのだ。



④ 首都の重歩兵をヘリに乗せる



④ 首都南東の重歩兵をヘリに乗せる

A4

① ヘリを都市に置いて歩兵は森に降ろす

敵は対地部隊しかいないのだから、ヘリを都市に置く。重歩兵は、都市北東の森に降ろすと2つの戦車の攻撃にあうし、東の森に降ろすとT-64が森に入ってしまう。



④ 重歩兵は南東の森に降ろす

② 後ろのほうから攻撃させる

進軍速度を速めるには、もっとも後ろの部隊に先に攻撃させることだ。間違っても、まずブラッドレーでゴーフルを攻撃などということをしてはいけない。

まずエイブラムズでゴーフ

ルを攻撃し、全滅しなければしかたがないが、全滅すればブラッドレーはT-80を攻撃でき、進軍が速まる。



④ エイブラムズでゴーフル撃滅

③ 輸送ヘリのZOCで重歩兵を守る

空港の輸送ヘリは歩兵を乗せて先へ飛ばしたいところだが、それではT-80が重歩兵を攻撃する恐れがある。いや、それ自体は構わないのだが、



④ ZOCで敵の移動をはばむ

T-80が森へ入ることだけはなんとしても避けたいのだ。前線の敵が1部隊森に入ったら、最低1ターンは進軍が遅れると思っていい。

4 じゃま(重歩兵)をどけて森から攻撃

最後に、ブラッドレーでT-80を攻撃するのだが、まともに戦ったのでは被害も大きいので、森から攻撃したい。そこで、まず森にいる重歩兵を移動させたあと、その森から攻撃するのだ。以上の戦術で、ゴーフルを全滅させてT-80を孤立させたうえに半減させて、中立都市の1つをほぼ確保できた。



④ 重歩兵をどけて森から攻撃

A5

輸送ヘリを
敵歩兵にぶ
つける

比較的かんたんだったと思うが、輸送ヘリをどこに置くかが問題。中立都市に置くのは最悪で、少なくとも森までは進めたい。歩兵を攻撃するなら平地に置くほうが敵の援軍が森に入る可能性が小さい。

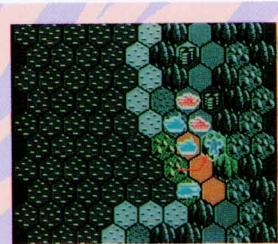


①歩兵にぶつけることによって、敵後続部隊を足止めできる

A7

タマなし
重歩兵を
オトリにする

敵T-80もT-64も半減しているが、どちらかが森からエイブラムズを攻撃するかもしれない。それを避けるために重歩兵を森に入れるのだ。森からのエイブラムズに対する攻撃だけは避けられる。



①重歩兵で、エイブラムズが森から攻撃されるのを防ぐ

A9

敵ヘリの射
程を避ける

次ターンにとれる都市に降ろすのはナンセンス。北東の都市に降ろすのは時機尚早。そこで、守りの手薄な北西の都市をねらうが、敵空港にいるMI-17ヒップHの攻撃可能範囲を避けるのがポイント。



①敵輸送ヘリ(移動力7)からは、どの部隊も攻撃されないと確認してほしい

A10

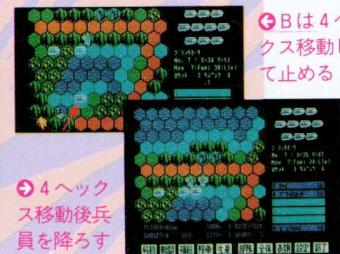
4ヘックス
しか移動
させない

乗せているのが重歩兵なので都市の2ヘックス手前に降ろすとすると、Aは4ヘックス、Bは8ヘックス移動することになる。したがって、Aは4ヘックス移動して降ろし、Bは4ヘックス移動して止める(5ヘックスでもいい)とい



①Aは7ヘックス移動後降車が正解

うのが正解。というのは、航空部隊はまったく動かなくて移動力の半分(端数切り捨て)の燃料を消費するからだ(空港にいる場合は別)。ブラックホークの移動力は7だから最低燃料消費量は3。Bが4ヘックス移動して次ターンに1ヘックス移動すると、3-1=2の燃料を損する。



②Bは4ヘックス移動して止める

A6

重歩兵を森に降ろし
て森を確保する

ブラックホークを森の最北端までもっていけるなら、それが最善だが移動力が足りない。そこで、次善の策として重歩兵を森に降ろす。とにかく敵地上部隊を森に入らせないことが大切だ。



①この写真は次ターンのはじめ

A8

輸送ヘリを
森に入れる

やはり敵を森に入らせないための工夫。まず歩兵で重歩兵を攻撃して弱体化させ、空港のヘリでトラックを攻撃したあと、重歩兵を空港に入れて、残ったヘリを森に入れる。



①とにかく敵を森に入らせない

A11

後ろのM901に
補給する

前のM901を移動させたら、つぎに補給車を移動させて後ろのM901に対して、補給を行う。補給車とM901の移動力が同じだから今やる必要はないのだが、もしエイブラムズが相手なら今やっておく必要がある。



①後ろのM901に補給する

A12

まずT-64を
全滅させる

敵のZロボによって北東のブラックホークは今のところ1ヘックスしか動けない。そこで、まずエイブラムズでT-64を全滅させる。もし、全滅しなければ南のエイブラムズも使い、まず全滅するだろう。T-64がいなくなれば、自由に動けるようになるので、歩兵を乗せられるわけだ。ブラックホークは、このあと湖のなかの島で補給したいので、歩兵の左に移動するのがいい。



②輸送ヘリに歩兵が乗車

A13

森から
攻撃する

反撃を受けないからといってゴーフルを攻撃すると、T-80の攻撃を受けてしまう。森に入ってT-80を攻撃する(または移動のみ)のが正解だ。



③森に入るのがよい。スキを見て都市に入って補充する

ROMに入っている全16マップ外観

マップをプレイしていく順番

『スーパー大戦略』のROMカードトリッジには、16枚のマップが入っている。なんとなく順番

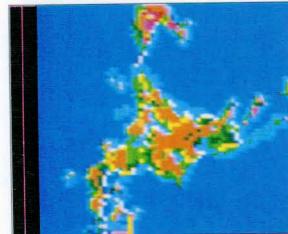
No.1 イーグル
Island Campaign

おなじみのマップ。98版の記録、青50、9ターンに挑戦してみよう



No.5 レッドベア
Red Bear

北海道に材をとった、ややアバニアマップ。都市がかなり多い



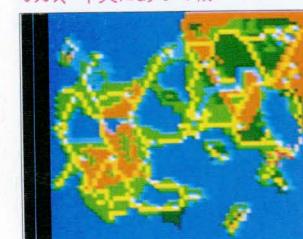
No.9 ロングリバー
Long River

ブルー国とイエロー国のあいだですぐに戦闘がはじまる



No.13 トオオキミチノリ

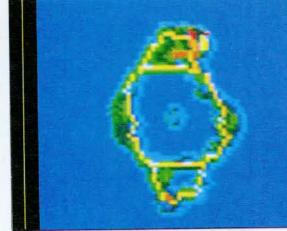
イエロー国は初期都市数は多いものの、中央にあって戦いづらい



にプレイしていくといよいよにも思えるのだが、そうはどっこい問屋が卸さない。まず、次ペ

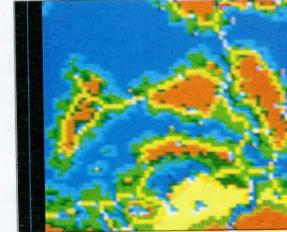
No.2 カルデラキャンペーン
Caldera Campaign

カルデラ湖の南北からスタートする2国戦。短いターンで終わる



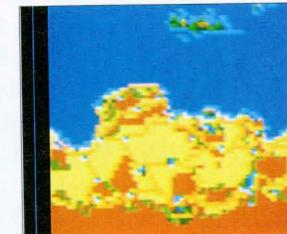
No.6 ロングストートーン
Longest Turn

橋の多いマップなのである程度時間がかかるが、そう長くはない



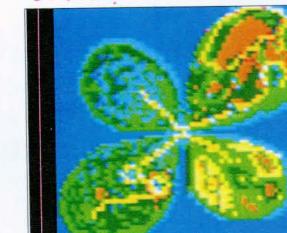
No.10 ノースアフリカ
North Africa

アフリカを舞台にしたマップ。ロンメル将軍の気分でプレイしよう



No.14 Nクローバー

ドロスマの戦いを避けられそうもない。もっとも4国戦らしい



ージに完全版のマップが載っているNo.2のカルデラキャンペーンにチャレンジしよう。そのつぎにNo.1のアイランドキャンペーン。2つのマップで2国

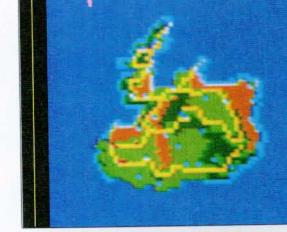
No.3 ダイアナ
Diana Island

レッド国有利、ブルー不利な3国戦だが、ブルー国50でも大丈夫



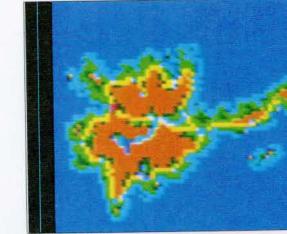
No.7 アンタクティッククライシス
Antarctic Crisis

南極を舞台にしたマップだが、島の大きさに比べて都市数が少ない



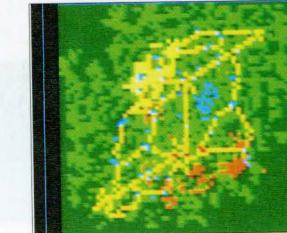
No.11 ヒロイックバース
Heroic Verse

最初の4国戦だが、直線距離と地上部隊の移動距離の落差が激しい



No.15 ブリッツオブランド
Blitz of Land

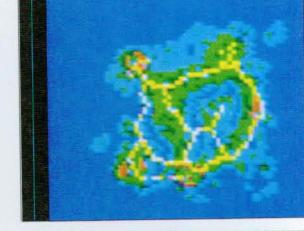
ブルー国とレッド国は2国を相手にしなければならない



に戸に自信がついたら、3国戦のNo.5のレッドベア、そして4国戦のNo.14のNクローバーへとはまっていく……。これがおすすめ。

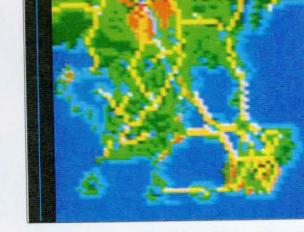
No.4 ドラゴン
Dragon Fortress

本格的な3国戦への道標的なマップ。レッド国がかなり有利だ



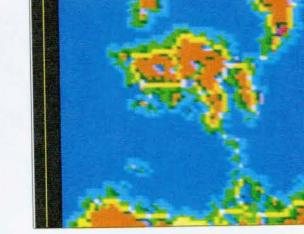
No.8 ペニンスラ
Peninsular War

レッドとブルーは大陸、イエローは南東の島。3者3様の弱点あり



No.12 グランド
Grand Campaign

4国戦だが、2国戦マップをつなげたような直線的なマップ



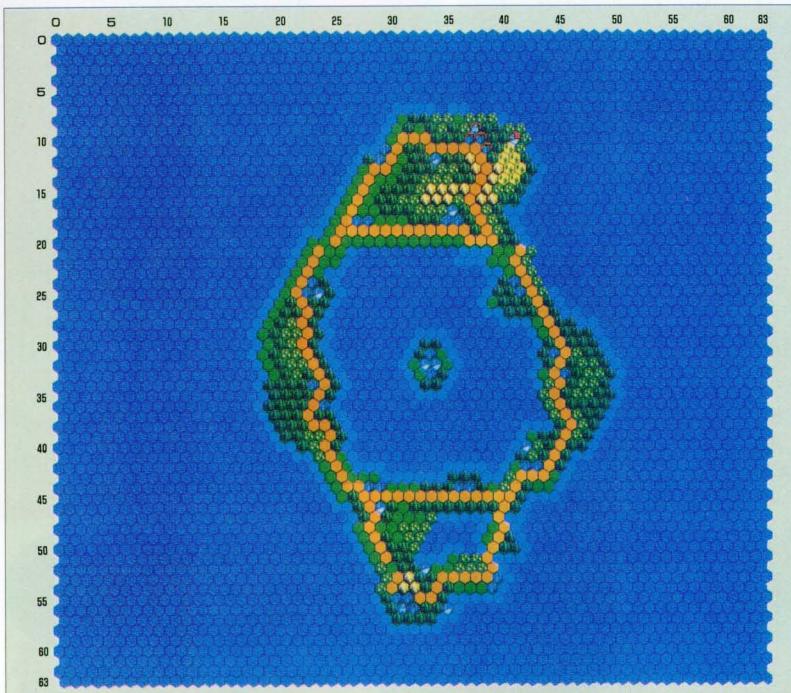
No.16 ランドタクティクス
Land Tactics

内蔵マップのなかでもっとも四隅に近いところに各首都がある



入門者向きと中級者向きの特選マップ2枚〈完全版〉

MAP No.2 CALDERACAMPAIGN



■入門者向きの2国戦

『現代大戦略』からのマップ。中央のカルデラ湖をはさんで南北にブルー国とレッド国の首都が分かれている、どちらが有利ということもない。

カルデラ湖の中央にある島が戦いに変化を与えていたが、コンピュータは初期には航空部隊を作ろうとしているので、ここでの確保は楽にできる。

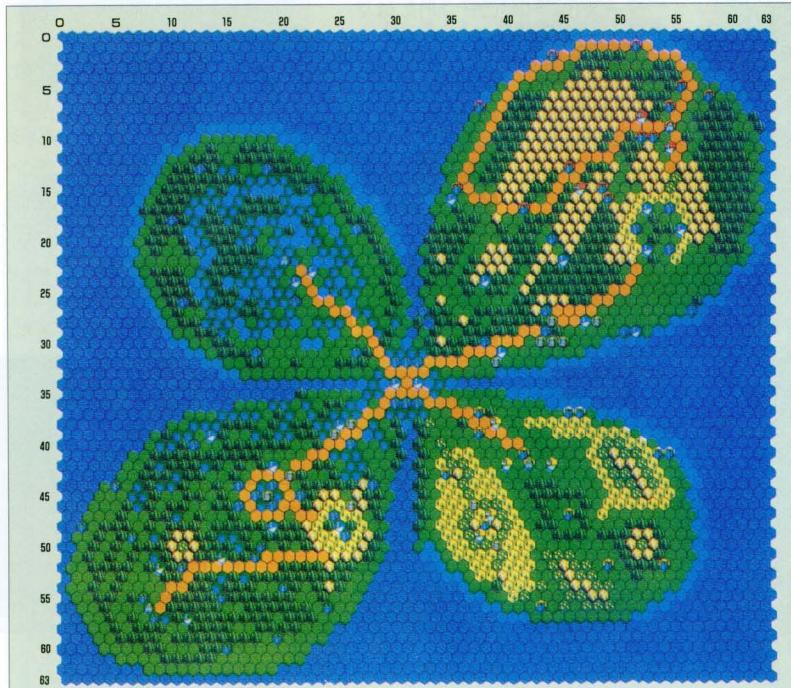
そのかわり、戦車を先行させてくるので、初心者はある程度対抗するための戦力を整える必要があるかもしれない。アメリカ1ならM901やプラッドレーなどの安い対戦車兵器が有効だろう。序盤から中盤にかけては戦場が狭いので、ZOOや森を利用することの巧拙が明暗を分けることになる。

内蔵マップ中、もっとも短い時間で決着のつくマップで、その意味でも初心者向きといつていいだろう。

開戦前夜の情況

	都市	空港		
中立	20	5	生産タイプ	有利不利
ブルー国	4	2	アメリカ1	ふつう
レッド国	4	1	ソビエト	ふつう

MAP No.14 Nクローバー



■中級者向き本格的4国戦

とにかく、ドロスマの戦いが避けられそうもないのと、中級者といっても、他の4国戦マップを経験してから手をつけるべきだろう。むしろ上級者向きかも。

ブルー国とイエロー国はレッド国やグリーン国に比べて、より中央に近いので、一刻も早く中央を確保したうえで相手国を攻略したい。そのまえにレッド国やグリーン国が参戦するようなら、收拾がつかなくなってしまうだろう。

レッド国やグリーン国なら地上部隊は中央に手を出さず、航空部隊だけでブルー国かイエロー国を攻略するという手もある。

開戦前夜の情況

	都市	空港		
中立	28	16	生産タイプ	有利不利
ブルー国	10	2	アメリカ1	不利
レッド国	14	3	ソビエト	有利
グリーン国	14	4	西ドイツ	ふつう
イエロー国	14	5	ワルシャワ	ふつう

ATTACK

Master of Monsters

マスター・オブ・モンスターズ

SystemSoft

魔力が激突、ひと味ちがうファンタジーウォーゲーム



システムソフト
TEL 03-344-6236

発売中

今回はキャンペーンモードのマップ1攻略と
全モンスター一覧、そしてマップモードでは
システムソフトから直伝の全20面マップ攻略
法を紹介だ。

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーフ機能	ディスク
価格	8,800円

※自然画データ



ファンタジーワールドにくりひろげられる魔法使いたちの戦い

STORY

魔王ガイアは、青、赤、黄、緑の4人の魔法使いを集めた。次の魔王を決めるときがきたのだ。20の地形からなる世界、マスター・オブ・モンスターズ・ワールド。魔王となるには、この世界のすべてを戦いのなかでうばい取らなければならない。次の魔王はだれに? これからくりひろげられる戦いにゆだねられている。

モンスターを使って勝利をつかめ

ちょっと見たまはスーパー大戦略。システムこそ似ているが、中身はまったく異なったファンタジーウォーゲームだ。



●スーパー大戦略みたいな画面だが、このゲーム、味わいはRPG

プレイヤーはマスター(魔法使い)となって魔力でモンスターを呼び出し、敵モンスターに戦わせてあちこちにある塔を占領し、敵マスターを殺すかまたは降伏させて勝利を得るのだ。

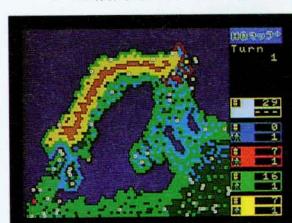
大戦略シリーズと違う点は、マスターのあやつるモンスターが成長すると姿が変わるあたり。キャラクタの雰囲気どおり、RPG的要素がごそりもりこまれているというわけ。

また、大魔法という特別な命令や精霊を呼び出す魔法もあり、RPG気分が高まるのと同時に、ゲームももりあがるのだ。

2つのモードで楽しみ方いろいろ

このマスター・オブ・モンスターズ(以下M OF M)にはマップモードとキャンペーンモードの2つのゲームモードが用意されている。

マップモードは多種多様な20のマップからどれでも選んで遊べるモード。マップのなかには最高4人まで参戦できるものもあるので、友だちどうして楽しめる。また、ゲームの難易度も初心者から上級者まで遊べるようになっている。各マップは25ページで紹介しているぞ。



●マップモードならどのマップからも楽しめるからうれしい

そしてM OF Mのウリは何といってもキャンペーンモードだ。このモードは8つあるマップを一戦一戦勝ち抜いて制覇していくというもの。マップひとつを戦い抜いて成長したモンスターがいれば、次のマップではそのモンスターを成長した状態で召喚できる。ただしもとの形では呼び出せないけどね。モンスターたちをきたえて、成長させるところにM OF MのRPG的な味があるのだ。しかし、ゲーム自体はかなりむずかしい。戦術をねりにねらないとダメだ。



●このゲームのウリはやはりキャンペーンモード。全マップ制覇だ

©システムソフト

次のページの欄外から地形の説明!!



先手必勝! 塔を攻めて勢力拡大だ

●ターン2~5

序盤はとにかく塔を多く取るのを目標に、足の速いペガサスやマンティコアを島中央の平原へ進ませる。そして、最前線の自軍のかべを強力にさせるため、召喚したドラゴンを、塔移動(★3)で送りこむのだ。一方、エンジェルを東の海ぞいに走らせ、塔を取っていく。このへんのこぎりあいは、時刻を気にしてモンスターを戦わせよう(★4)。敵はクラーケンを小島に移して塔を取り、やや有利だ。



①攻撃シーン。格闘と魔法にわかっている



上の写真は全体マップにおける部分マップの位置を表している。右側にはダダ軍は前線で2グループに分かれている。左側には守りがうまい。ガイヤ軍は塔移動で前線に攻めにきている。



★3. 大魔法 その2 塔移動

MP20を消費して占領した塔の間をワープできる大魔法。召喚して間もないモンスターを、前線へと送りこんだり、サークルなどの強いモンスターを、突然、敵陣前に出現させる奇襲戦法などに使える。また、再動とコンビで前方にある塔を取りながら、塔移動で強いモンスターを前に進ませる。



①塔移動は前線に応援部隊をだすときに効果的だ

★4. 時刻で強さが

ゲーム中、1ターンごとに朝、昼、夕、夜の順序で時刻が変化し、それに影響してモンスターの攻撃力も属性(LAW系など)によって変化する。つまり、LAW系は昼によく、夜に弱い。CHAOS系はその逆。NEUTRAL系はいつも変化なし。「時刻を見てから攻撃」を心がけよう。

朝	LAW 強 NEUTRAL 变化なし CHAOS 弱
夜	LAW 弱 NEUTRAL 变化なし CHAOS 强



①攻撃するとき、時刻を考えないと痛い目にあうぞ

●ターン6~10

予想どおり、平原でガイア軍とダダ軍が衝突、大決戦となつた。前線のガイア軍は少数ながらドラゴンとマンティコアをそろえ、ダメージをうけながらも大回復(★5)を使い、なんとか敵の突破をふせいでいるという緊迫した状態。

一方、ダダ軍は前線に多くの戦力を送りながらも、山脈の東側にもモンスターを進め、勢力を二分してきた。両軍進退ゆるさずといったところ。



①ガイア軍の頼りはドラゴンだけだ。がんばれ



前線は両軍ともほぼやぶららしいが、ダダ軍は塔を多く占領し、モンスターをどんどん送りこんできた。ガイア軍はモンスターの数が少ないわりに健闘している。



平原でもたついているうちにガイア軍はエンジェルを東海岸に進めた。ダダ軍もふた手にわかつて大軍を進めてきた。



★5. 大魔法 その3 大回復

MP30を消費して、味方のモンスター1匹のHP(体力)を完全に回復できる大魔法。中盤や終盤に瀕死のモンスターを全快させるのももちろんだが、もうすぐ成長するというモンスターが前線にいて、不幸にも敵にかこまれて危ないときはまよわず使おう。



成長させたいモンスターにはこまめに使う



①ダダ軍のグリフォンが強い。集団でいじめよう



河川: 陸上モンスターでも渡れる。海上モンスターが得意



海洋: 空用モンスターと海上モンスターのみ移動できる



砂漠: トカゲ族と空用モンスター以外は移動しにくい



国破れて山河あり……戦いは哀しい

ターン11~15

前線ではダダ軍は勢力をいつそう強化させてきたが、ガイア軍のドラゴンが善戦し、また、ときどき精霊(★6)を送りこむことによって、なんとか膠着状態でとどまっている。

山脈の東側では塔移動で攻め



前線は激しい攻防戦となり、戦力の少ないガイア軍はダダ軍に攻めこまれないように必死の状態だ。

ターン16~20

前線のガイア軍はすこし疲れを見せたか、ZOCの防衛ラインもくずれはじめ維持させるのが苦しくなってきた。そんななか、ドラゴンが16ターン目でドラゴンロードに成長(★7)し



サーペントが敵陣に進入した。



ドラゴンがドラゴンロードに成長したが、戦況は思わしくない。

た。前線を守りぬけるか。塔移動でサーペントを敵陣の西側にうつし、上陸させる。しばらくして、東側の海上にいたサーペントがダダ軍の陣内に進入するが、かこまれ、滅びる。

★6. 精霊を呼ぶ

1ターンに1回だけ、MP40を消費して自由に精霊を召喚することができる。精霊は敵モンスターに攻撃をしかけ、終わると消えてしまうので、突然危機に襲われたときや、敵のとどめをさすときなどに便利なのだ。

精霊の種類はマスターの属性ごとに異なり、攻撃回数も攻撃力もまちまちなのだ。サモナーなら全種類召喚できる。



△精霊は攻撃のみ助けてくれる。防御はしてくれない

ZOCを有効に使う



△ダダ軍のZOCにはまってしまった身動きとれなくなった

ZOC(ゾック)とは、ZONE OF CONTROLの略でモンスターの周囲6ヘックスのゾーンのこと。ここに敵のモンスターが入ると、移動をやめるか、攻撃するかの2パターンにしばられる。つまり敵は先に進めないのだ。大戦略でも使われていたルールなのだ。このZOCが戦況にあたえる影響は非常に大きい。



ガイア滅亡

Blue ごくめつまう
△28ターン目でガイアは滅亡。ああ、無情

今回の反省

平原に敵を集めさせ、両側の海から敵陣に進入する戦略は正解。問題は召喚モンスターの配分だ。少數なので攻撃も防御も物足りない感じだった。成長させるモンスターをしばらなかったのも敗因だ。

ターン21~28

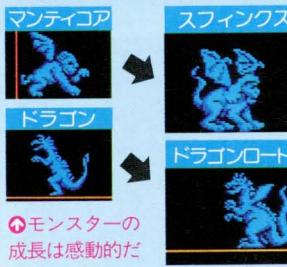
20ターンをすぎてから、ガイア軍は滅亡への道をたどる。敵陣西側近くに残されたサーペントも敵にかこまれ、マンティコアが成長したスフィンクスが援護にむかうが共倒れに終わる。その後、塔をすべて占領され、頼みの綱のドラゴンロードも倒され、28ターン目で滅亡した。



△どうとうマスターもかこまれた

★7. キャラの成長にみるRPG的要素

マスターや精霊をのぞいたほとんどのモンスターは経験を積むことによって新たなモンスターへと成長することができる。成長したモンスターは新たに武器や攻撃力、防御力などの能力がアップする。成長するために必要な経験値はモンスターごとに決められていて、戦闘時と敵を倒したときに経験値があたえられる。



システムソフトからありがたいアドバイス

キャンペーン中最も重要、かつ最大の難関マップ。ここで、何を成長させるかが長いキャンペーンの最大のポイントです。

戦略の最重要拠点は島中央部。ここで、進撃してくるRED国をくいとめつつ、自軍を充実させ反撃の機会をうかがいます。戦略上、塔の占領は肝心、1ターン目からビシバシ占領しましょう。RED

国ロック鳥とクラーケンには要注意です。ロック鳥のすばやい塔占領に悩まされ、海ぞいにくるクラーケンもやっかい。クラーケンは陸におびきだすのがコツです。成長は、ペガサスをモノペガサスにしたいところ。移動力が高いので後々楽になります。さらにドラゴンロード、サラマンダーくらいはほしいですね。

岩場：巨人族以外は移動しにくい。防御効果が高い

山岳：地上用モンスターには移動しにくい。防御効果高い

火山：火炎に強いモンスター以外は進入できない

沼地：足場が悪いため、巨人族は進入できない



マップモードならわりとラクに楽しめる

マップモードは全部で20。キャンペーンモードとちがって、どのマップからはじめてもOKだ。自分の気に入ったマップから遊んでみよう。

キャンペーンモードとくらべて、いくぶんかんたんになって

いるので、初心者には自分の実力アップに、またキャンペーンモードの合間の腕だめしにも最適なのだ。

また、20のマップの中には4人まで遊べるものも用意されている(マップ名のとなりに記

してある)ので、友達といっしょにワイワイさわぎながらプレイするのも楽しい。4人になると戦術を考えるのも、複雑でより本格的になってくるぞ。

今回の各マップの解説と攻略のヒントは、このゲームの生み

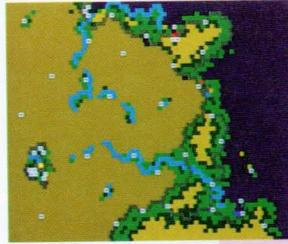
の親のシステムソフトさんからじきじきにいただいたものだ。ゲームをはじめるときや、いきづまって苦しいときはシステムソフトさんの方角(福岡だから南のほう)を向き、感謝しつつのページをひらこう。



No. 1 DUEL

2人

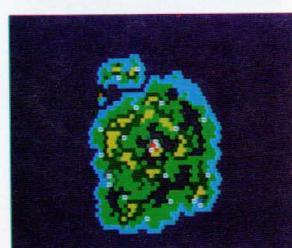
システム: BLUE国とRED国との一騎打ちのマップ。南にある塔に塔移動でモンスターを送り、南北2方向から攻めるのがいいでしょう。
編集部: 初心者におすすめ。



No. 2 SAND BATTLE

3人

システム: BLUE国とRED国がつながっているのでマスターどうしの対決が楽しめます。
編集部: 名のおり広い砂漠のマップ。山脈におおわれているので、空を飛ぶモンスターを有効に使おう。



No. 3 DRAGON TOWER

3人

システム: 3国の城の間がかなり近いため、早いターンから激戦となりそう。空を飛べるモンスターの奇襲戦法も1つの手でしょう。
編集部: スモール・アイランドの1つ。かなり楽しめる。



No. 4 NIGHTMARE

4人

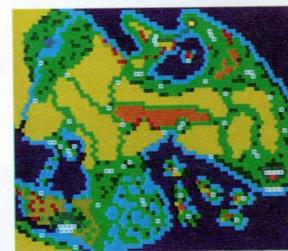
システム: RED国に気をつけながら自国をひたすら大きくしてください。油断は禁物です。
編集部: 北は山脈で動きづらいめに序盤戦はRED国との対戦となるだろう。BLUE国は塔がなくてつらい。



No. 5 SEIM FOURE

4人

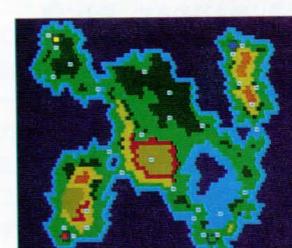
システム: 比較的時間のかかるマップです。4国とも条件は同じなので、あとはあなたの腕だいです。
編集部: 各国の塔の数などはどんぐりの背くらべ。画面中央の中立地帯をはやく占領するのがポイント。



No. 6 SEI NARU YAMA

4人

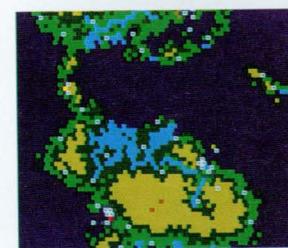
システム: 1か国を集中して攻撃する必要があり、中央を占める山岳地帯のどこに防衛ラインをおくかがポイントとなるでしょう。
編集部: 山岳地帯を通る山道を敵に越されないように死守しよう。



No. 7 LUNATIC

4人

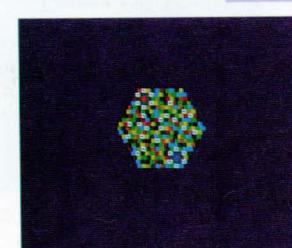
システム: BLUE国のプレイヤーは陸がつながっていないので、召喚について考えなければなりません。
編集部: 陸、空、海、それぞれのモンスターの長所をつかもう。海上向きのモンスターがポイントになる。



No. 8 JUNGLE

4人

システム: 南の大陸には大ジャングル地帯がひろがっており、地上での移動が困難なため海上や空を飛ぶモンスターが活躍するマップです。
編集部: 海洋戦が見ものマップ。YELLOW国がキーポイントか?



No. 9 KONTON SHIMA

2人

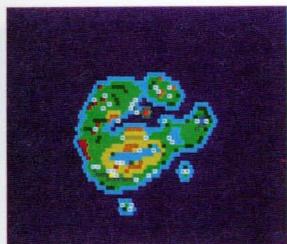
システム: 地形が入りまじっていますので、自分に有利な地形を利用して戦ってください。
編集部: ゴチャゴチャしたマップ。いいかげんに動くと地形効果で痛い目にあうので慎重に。



No. 10 ANKO KOKONICHI

3人

システム: このマップは初心者向けに作られていて、まず自国周辺の塔を確保した上でほかの2国と戦うのがいいでしょう。
編集部: RED国とGREEN国との対戦になりがち。そのすきにGREEN国へ。



No. 11 VICE

△入

システム：敵は2国ともCHAOS系なので、攻撃は昼におこなうようにして、RED国はあまり挑発しないように心がけましょう。
編集部：すぐそばのRED国との攻防戦がつらいところだ。



No. 12 FORTRESS

△入

システム：3国に囲まれたBLUE国は、まず湖の北端にあるGREEN国を攻めるのが先決でしょう。それまでほかの2国をくいとめましょう。
編集部：やはり自国を守りながら、北へと攻めこもう。



No. 13 Breaker

△入

システム：わりと楽なマップ。GREEN国→YELLOW国→RED国の順に素直に戦えばいいでしょう。
編集部：海を渡る戦法もあるが、YELLOW国をつぶしてからでも遅くはない。まずは戦力拡大から。



No. 14 Mizuumi no shima

△入

システム：BLUE国はまわりに塔がないため苦戦するが、RED国を攻めおとせばかなり楽になるでしょう。島の中央にある池周辺の塔の確保が、このマップでは重要になります。
編集部：海上も山越えもおいしい。



No. 15 Rambler

△入

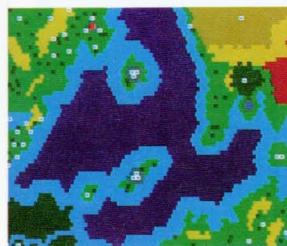
システム：意外と地形の影響で進行するのに時間がかかるので、先を読んで、モンスターを召喚しなければなりません。
編集部：塔を増やして戦力アップをはかろう。じっくり取り組め



No. 16 SLAYER

△入

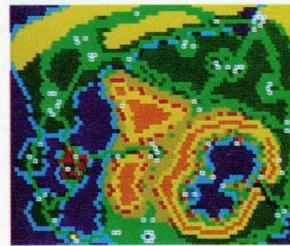
システム：どの国をプレイしても楽しめるが、RED国の場合には国が砂漠の中にあるため空を飛べないモンスターは塔移動を使って戦場に送りこむのが得策です。
編集部：3国の争いが見ものだ。



No. 17 FLAME

△入

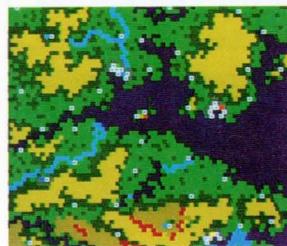
システム：陸地はすべて浅い海でしかつながっていませんので、飛行系のモンスターを中心に召喚して、塔移動などをうまく使いながら効率よく進出してください。
編集部：勝負は海洋戦と塔移動？



No. 18 Ring

△入

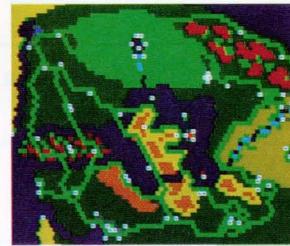
システム：RED国をなるべく早く落とし、あとはYELLOW国とGREEN国 の進出をどの程度までくいとめられるかがポイントです。
編集部：リング内のRED国をKOしてから場外乱闘へくりだそう



No. 19 HERO

△入

システム：山岳地帯が入りこんだこのマップは南北の大陸に2か国ずつ分かれています、まず自国のある大陸から制圧するのがいいでしょう。
編集部：ターン数のかかるマップ。じっくり取りくもう。



No. 20 BIG WAR

△入

システム：時間をかけて、モンスターを大事に育てて攻撃しましょう。
編集部：これぞまさに最終戦争（ハルマゲドン）。ドロ沼の戦いになるおそれも。まずは守りをかためて敵をひとつずつぶすこと。

エディットモードでマップは増える！

キャンペーンモードを制覇し、マップモードの全マップをしゃぶりつくし、なおもゲームがしたいという、M OF M中毒のキミにはエディットモードが用意されています。「もう自分でマップを作るしかない！」というわけだ。

自分で好きなようにマップを打ちこめば、あとはデータディスク

に保存できるので、友だちに遊ばせたり、いっしょに遊んだりといろいろな楽しみかたができる。

またマップモードのマップも改造ができるので、地形や塔の位置などをかえたりして、ゲームをいつそうかんたんにできるのだ。まさに、一生おつきあいできるゲームなのだ。



④このように、オリジナルマップがかんたんに作れるのだ



⑤マップモードを改造してラクにすることもできるぞ

マスター・オブ・モンスターズ キャラクター一覧

■マスター

	ウォーロック(L) H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷	B L U E 国のマスター。法と秩序を象徴するし A W 系の特徴をもつ	
	ソーサラー(L) H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷	G R E E N 国のマスター。ウォーロックとおなじ L A W 系である	
	サモナー(N) H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:魔弓	L A W 系と C H A O S 系に中立な特性の N E U T R A L 系マスター	

M O F M をこころゆくまで堪能するには、モンスターの特徴を把握しておく必要がある。ここでは全モンスター51種のデータを一覧表にしたので活用すべし!

姿	名前(属性) 体力(H.P) 移動力 召喚に必要なM.P 武器	備考	召喚できるマスター
	ネクロマンサー(C) H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷	RED国マスター。混沌と無秩序を象徴する C H A O S 系だ	
	ウィザード(C) H.P:99 移動力:3 召喚M.P:なし 武器:雷	Y E L L O W 国のマスター。ネクロマンサーとおなじ C H A O S 系	

■モンスター

*Waはウォーロック、Soはソーサラー、Saはサモナー、Neはネクロマンサー、Wiはウィザードの略です。

	エンジェル(L) H.P:30 移動力:7 召喚M.P:36 武器:稻妻	空用モンスター。格闘よりも稻妻をうまく使え	Wa. So. Sa.		サーペント(N) H.P:62 移動力:7 召喚M.P:74 武器:なし	H.Pが強力な海上用モンスター。終盤戦のときに効果的	Wa. Sa. So.
	アーケンジェル(L) H.P:42 移動力:8 召喚M.P:70 武器:雷	天使の経験値が143で成長。魔法が雷になりパワーアップ	Wa. So. Sa.		クラーケン(N) H.P:60 移動力:6 召喚M.P:64 武器:なし	R P G でおなじみのデカキャラ。8回も攻撃するイヤなやつ	Ne. Wi. Sa.
	デーモン(C) H.P:30 移動力:7 召喚M.P:34 武器:稻妻	悪魔族の代表的モンスター。魔法は天使とおなじ稻妻だ	Ne. Wi. Sa.		ユニコーン(L) H.P:26 移動力:6 召喚M.P:20 武器:なし	おてごろなモンスター。マップモードではソーサラーのみ召喚可能	So.
	アーティーモン(C) H.P:44 移動力:8 召喚M.P:74 武器:雷	デーモンの経験値110で成長。召喚M.Pは高いが、雷が強力だ	Ne.Wi. Sa.		トライコーン(L) H.P:32 移動力:7 召喚M.P:54 武器:雷	経験値76で成長する。格闘のほか、魔法で雷がつかえる	So.
	レイス(C) H.P:15 移動力:3 召喚M.P:10 武器:死の波動	魔法以外にはほとんどダメージをうけにくいたのもしいモンスター	Ne. Wi.		リザードマン(N) H.P:24 移動力:5 召喚M.P:10 武器:矢	召喚M.Pが低めの陸上モンスター。弓がつかえる	Wa.
	マンティコア(N) H.P:32 移動力:5 召喚M.P:20 武器:なし	移動、攻撃力、召喚M.Pと、ともにおてごろな空用モンスター	Ne. Sa.		サラマンダー(N) H.P:34 移動力:5 召喚M.P:56 武器:火球	経験値59で成長する。弓のかわりに火球がつかえる	Wa.
	スフィンクス(N) H.P:45 移動力:6 召喚M.P:70 武器:稻妻	経験値110で成長。パワーアップしておまけに稻妻もつかえる	Ne. Sa.		ファイター(L) H.P:26 移動力:5 召喚M.P:12 武器:なし	弱いキャラなので集団戦法か成長するまでじっと耐えるしかない	Wa. So.
	ロック(N) H.P:29 移動力:10 召喚M.P:26 武器:なし	全モンスターで移動力が最高。奇襲戦法や塔占領に利用できる	Wa.		ナイト(L) H.P:36 移動力:6 召喚M.P:78 武器:スピアー	経験値76で成長する。あらたにスピアー(飛び道具)がつかえる	Wa. So.
	フェニックス(L) H.P:34 移動力:9 召喚M.P:74 武器:火球	経験値143で成長。あらたに火球を飛ばすことができる	Wa.		レンジャー(L) H.P:44 移動力:6 召喚M.P:125 武器:魔弓	ソーサラー系のみ、ナイトの経験値85で成長。魔弓がつかえる	So.
	ペガサス(L) H.P:30 移動力:6 召喚M.P:18 武器:なし	召喚M.Pもてごろで移動力もある。序盤の塔占領につかえる	So.		バラディン(L) H.P:52 移動力:6 召喚M.P:140 武器:ランス	ウォーロック系のみ、ナイトの経験値94で成長。ランスが強力	Wa.
	モノペガサス(L) H.P:39 移動力:9 召喚M.P:56 武器:なし	経験値76で成長する。移動力がアップし、攻撃回数も6回に増える	So.		ミノタウロス(C) H.P:31 移動力:4 召喚M.P:17 武器:なし	召喚M.Pが低いので序盤戦に使いやすい。ちょっと弱い	Ne. Wi. Sa.
	セイレーン(L) H.P:16 移動力:5 召喚M.P:13 武器:音波	音波をはなつ海上用モンスター。あまり強くない	Wa. So.		ゴーゴン(C) H.P:41 移動力:5 召喚M.P:56 武器:なし	経験値93で成長して空用モンスターに。攻撃力もアップ	Ne. Wi. Sa.

	バーバリアン(C) H.P:30 移動力:5 召喚M.P:12 武器:なし	召喚M.Pが低いだけで成長させないと使いづらいモンスターだ	Ne. Wi.		グリフォン(N) H.P:31 移動力:5 召喚M.P:22 武器:なし	召喚M.Pが低いわりになかなか頼りになるモンスター。	Wi. Sa.
	バーカーサー(C) H.P:44 移動力:6 召喚M.P:78 武器:なし	バーカーサーの経験値59で成長する。攻撃力がアップする	Ne. Wi.		ヒポグリフオ(N) H.P:41 移動力:6 召喚M.P:64 武器:火球	経験値93で成長する。格闘のほかに火球がつかえる	Wi. Sa.
	ダークナイト(C) H.P:53 移動力:6 召喚M.P:144 武器:ランス	バーカーサーの経験値85で成長。ランス(飛び道具)がつかえる	Ne. Wi.		ドラゴン(N) H.P:32 移動力:5 召喚M.P:51 武器:なし	ファンタジーといえばこれ。サモナー系のドラゴンは成長しない	Wa. So. Sa. Ne. Wi.
	トロール(N) H.P:32 移動力:4 召喚M.P:18 武器:なし	ヒットすればダメージ大の一発勝負モンスター。はずと悲惨	Wa. So. Sa.		ドラゴンロード(C) H.P:30 移動力:8 召喚M.P:78 武器:火球	ウォーロックとソーサラー系のみ経験値110で成長。武器は火炎	Wa. So.
	ジャイアント(L) H.P:54 移動力:5 召喚M.P:92 武器:ハンマー	ハンマーを投げる姿がりりしい。成長バターング2とおりある	Wa. So. Sa.		ドラゴンゾンビ(L) H.P:32 移動力:8 召喚M.P:70 武器:火球	ウィザードとネクロマンサー系のみ経験値93で成長。武器は火炎	Wi. Ne.
	コロサス(N) H.P:99 移動力:5 召喚M.P:220 武器:岩	ジャイアントの経験値139で成長。H.P 99が魅力。岩を投げる	Sa.		ファイアドラゴン(L) H.P:60 移動力:6 召喚M.P:176 武器:大炎	ウォーロックのみドラゴンロードの経験値103で成長。武器大炎	Wa.
	ゴーレム(C) H.P:26 移動力:4 召喚M.P:20 武器:なし	トロールとおなじ一発勝負モンスターだが、防御力が高いのがミソ	Ne. Wi.		エアードラゴン(L) H.P:77 移動力:8 召喚M.P:174 武器:大炎	ソーサラー系のみドラゴンロードの経験値103で成長。空を飛ぶ	So.
	ストーンゴーレム(C) H.P:40 移動力:5 召喚M.P:70 武器:なし	ネクロマンサー系のみ経験値93で成長。防御力アップ。魔法に強い	Ne.		ミストドラゴン(C) H.P:68 移動力:8 召喚M.P:176 武器:大炎	ネクロマンサー系のみドラゴンゾンビの経験値94で成長	Ne.
	アイアンゴーレム(C) H.P:36 移動力:5 召喚M.P:64 武器:なし	ウィザード系のみ経験値76で成長。火炎以外の防御力は高い	Wi.		デスドラゴン(C) H.P:72 移動力:6 召喚M.P:180 武器:大炎	ウィザード系のみドラゴンゾンビの経験値114で成長	Wi.

■エレメンタル(精霊)

	ファイアー H.P:15 移動力:なし 召喚M.P:40	水の精霊。ウォーロック系とサモナー系が召喚できる	Wa. Sa.		ウォーター H.P:20 移動力:なし 召喚M.P:40	水の精霊。ネクロマンサー系とサモナー系が召喚できる	Ne. Sa.
	アース H.P:8 移動力:なし 召喚M.P:40	地の精霊。ウィザード系とサモナー系が召喚できる	Wi. Sa.		エアー H.P:12 移動力:なし 召喚M.P:40	大気の精霊。ソーサラー系とサモナー系が召喚できる	So. Sa.

隠しコマンドで楽しさ倍増

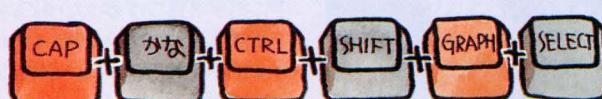
いきなり、十字キーよりもはやくウル技が見つかった。マップモードのマスター変更時に、[C T R L]+[S H I F T]+[C A P S]+[G R A P H]+[かな]+[SELECT]を同時に(必ず6つのキーをいっぺんに)押す。すると、ふつうはウォーロックからサモナーまでの5人のマスターしか出ないはずが、「マスターズ」「ジャイアント」……、と見知らぬマスター名が8種類、つぎつぎと現れるのだ。この技で出るマスターでプレイすると、今まで必死に戦わなければ成長しなかったモンスターたちを、いともかんたんに召喚できたりして楽しさ倍増だ。



押せばいいのだ
6つのキーを同時に

かんたんに紹介すると、本来のマスター5人と新キャラ『マッドドラゴン』を召喚できる「マスターズ」、トロール系とゴーレム系を全種召喚できる「ジャイアント」、ドラゴン族(マッドドラゴン以外)全種の「ドラゴンズ」など多種多彩。一度は戦ってみることをおすすめする。

■隠しコマンドキー操作



個人的趣味で燃えよ「ドラゴンズ」にしたり



↑バが好きならひとは「ファイアーズ」を選ぶこともままあり

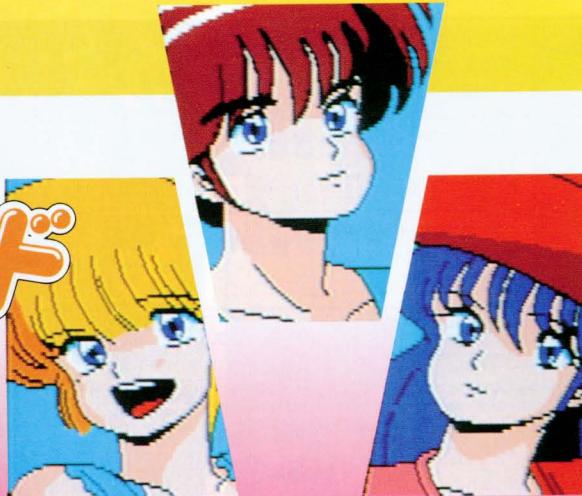
FM・PARTY

恭介、自分に素直にならなきゃ解決しないぞ！

きまぐれ オレンジロード

～夏のミラージュ～

優柔不断男恭介。すてきなまどかとかわいひかるの間をいったりきたり。この夏休みが終わるまえにどっちかに決めたら？



マイクロキャビン

☎0593-51-6482

発売中

媒体	CD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	7,800円

※自然画デモつき

♡どっちつかずの三角関係

仲良し3人組みで、しかも恭介を中心とする三角関係である3人が主人公の、人気漫画が原作のAVG。

主人公の恭介は、学校の近くにある喫茶店アバカブでバイト



をするまどかのことが好き。まどかには妹みたいに思っている仲良しのひかるがいて、そのひかるが恭介のことを好き。そして、まどかは仲良しのひかるのために恭介の気持ちを受け入れないまましている。一方、恭介は慕ってくるひかるがかわいくてならない。このアンバランスな関係がこのまでいいはずがない。どうにかならないものか。

さて、夏休みに入って最初の日。突然おじいちゃんが訪ねてきた。この夏休み中に恭介が子供を作らないと、代々伝わる春日家の



早く子供を作ることじやつ

おじいちゃんがやつてきて子供を作れって

超能力が薄れてしまうというのだ。そのために予知夢までみたという……。恭介の子供を作ることは、まず結婚相手を決めること……つまり、まどか

とひかるとどっちかに決めろ、ということなのだ。でも、まどかはさっさとアメリカにいる両親のもとに旅だってしまったし、残るはひかるだけ。

♡夏休み中に相手を決めなきや♡♡♡♡



①ひかるに電話するがない

さあ、たいへん。この夏休み中に相手を見つけるたって、いまはひかるしかいない。さっそくひかるに電話する。でも、出かけていてない。

しかたがないから、ちょっと

そのへんまで、ひかるを探しに散歩にでかけることにした。まず、家の前の公園。シーンとして誰もいない。そばの河川敷にも。そして、恭介の移動できる範囲をすべて回ってみようと思って、駅前に出た。

あ、誰だろう。髪をふたつに分けて、リボンを結んだかわいい女の子だ。と、思っているうちに行っちゃった……。

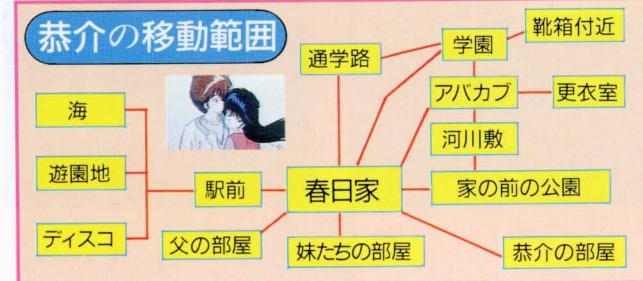
もう、1度ひかるに電話してみようと思って家に戻ると、おじいちゃんが忘れていた時計が居間に落ちていた。拾っておくことにしよう。



④突然かわいい女の子が現われた



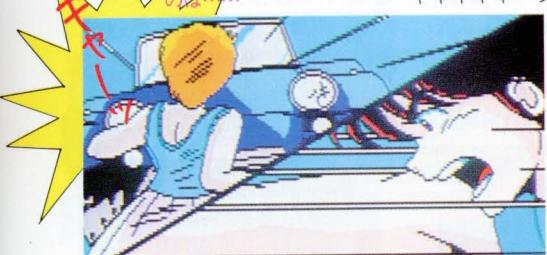
⑤止まったままの時計を拾う



♡あぶない！ひかるちゃん!!♡



あつ あそこにいるのは……



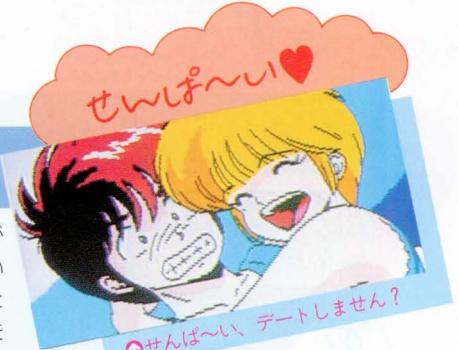
ひかるがあぶない！ なんとかしなくては～

また、外に出てうろうろしていると通学路に出た。あっ、気がつくと、道路の反対側にひかるの姿が見える。なんだこんなところにいたのか、と思って大きく手を振り返そうとしたら、「キキキキキーッ……！」大きな車がいまにもひかるをひいてしまうという瞬間ではないか……！

困った恭介。いい加減なコマンドを選ぶと、ヘンなこ

とになってしまいそうで、手が出ない。かといって何もしないままでいるわけにもいかず、というわけでさっさと拾ったヤツを使ってみることにした。

そうこうして、ひかるを一件落着助けることができた恭介。ひかるから抱きつかれて、ドギマギ。そのうえ、「ところで先輩、どこ行くんですか？」これから先輩とデートでもしちゃおーかなー」とかわいくあまえられてしまう。こんなうれしいことってないじゃないですか。ここはデートしたいところなんだけれどね。



家に戻ろう！

でも、とにかく家に戻ると思うのだけれど移動ができない。さて、どうするか。春日家の恭介なら、ある方法が思いつくはずなんだけれども……。

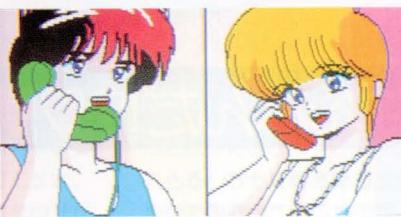
♡うそだと思うなら電話してみたら？

家に戻ってみると、突然おやじから叱られた「こらーっ、恭介また引っ越したいのか？」「ごめん」「クスクスクス……」「？」。

おやじかと思ったら、じつは変身していたいとこのあかねだった。悪いいたずらがどうも好

きみたいだ。そんなあかねから海へ誘われる。まだ、誰とも行っていないし行ってみようか。行く途中であかねは「ねーねー、まどかちゃんってほんとうにいつ見てもきれいねー。あたしも、まどかちゃんみたいに美人になれたらなあ……」「無理無理」「あら、あたしだって能力使えば……」なんて、やっぱりまどかはみんなも認めるすてきな女性なのだ。

かなづちの恭介は、海であかねに泳ぎのてほどきをうけて帰ってくる。またしばらくぶらぶらと近所をまわっていると、駅前にいる悪友の小松と八田に出会った。彼らはこないだ恭介もちらりと見かけたリボンを結んだかわいい女の子の写真を持っていった。さっきの子の名前は広



かっこつくる
ひかるか
電話が
家に戻る
箱の中に
もの交換
学園の靴
日記が
つる



瀬さゆり。同じ学園の生徒で年令は恭介の妹たちと同じ、ということもらしい。美少女に関しての情報通の小松にはちょっと驚いてしまう。

小松たちと別れて、またぼんやり散歩をつづけて家に戻ってみると、突然電話のベルが鳴った。出てみると、ひかるからだった。「先輩！ ひどいじゃないですかーー！」「えっ？」「あれですよ、あれ？」と、なんだかはっ

きりしない。女っていうものはどうもストレートに表現できないものらしい。なんてことはない交換日記のことだったのだ。学園の靴箱まで取りに行く。その後アバカブに寄ると、まどかが日本にいるというのだ。確か、アメリカに行ったんじゃなかったっけ……。



なんだ、いとこの
あかねじゃないか



ねえ、海へいっしょに行きましょうよ



海で泳ぎを教えてもらう恭介



悪友の小松と八田にばったり



恭介 「マスター、万能のせんべい、ふーーー、だらーん黒川。この夏の

マスター 「うーんと違うなら、だま

って隠してあるといいよ。」

恭介 「うーん、じゃ、ほんとうに

マスター 「うーん、あたしのこだわり

恭介 「まどかーーー！」

恭介 「マスターーーー！」

恭介 「まどかーーー！」

恭介 「マスターーーー！」

恭介 「マ

♡いとこの一弥はとんだやつ!♡♡

すぐ家に戻って電話をする。でも、留守番電話になっていてまだかいない。また外へ探し

に出かける。さんざん探したあげく、やっとまどかを見つける。やっぱり戻っていたのだ。これ



突然戻ってきたまどか。アメリカには春日くんがいなくて退屈!



アバカブの更衣室をのぞくとまどかが……

あまりまじまと見つめるから……ホラね
キャーキャーキャーキヤー……

ひっぱたかれるのはあたりまえ……!

でまた振り出しに戻った感じ。
アバカブへ行こうとするがなかなか行けない。やっと行くとまどかが更衣室にいるという。入ると着替え中!

ふう、びっくりした。外に出てみる。するといとこの一弥に会う。こいつもかなりの悪ガキなんだよね。と油断していたら、頭をゴツン! 一弥と恭介がスルリと入れ代わってしまった。これって、困るじゃない~っ、子供になっちゃったよ。せっかくまどかに会えたのに……。



妹たちのエネルギーはすごい



妹くるみの技かけ~っ!



♡さゆりってなんなんだ!?♡♡♡♡



まどかとひかるの幼なじみ。
ひかるのことが好きなようだ

そうとう苦労して、一弥を見つけ出してもとの姿に戻った恭介。いとこのいたずらにも困ったものだ。

また散歩をつづけていると、河川敷のところで火野勇作が突然声をかけてくる。「いっておくけど、オレって空手2段なんだ……春日一っ、ひかるちゃんを、ひかるちゃんを泣かせたら、ぜったいに許さねーからなーっ!」勇作はまどかやひかるの幼なじみで、ほんとうはひかるのことが好きで恭介のことをライバルだと思っている。ほんとうにびっくりしたなあ。

さて、しばらくして小松が持っていた写真の美少女さゆりに出会う。なんだかおませを感じのする女の子だ。ゆかりにしつこく、しつこく誘われてしましふ遊園地に行くことになる。せっかく元に戻れたのだから、まどかとデートしたいのになんてこうなるの。やっぱり優柔不断男なんだろか。

遊園地に着いた恭介とゆかり。ぼやっとしていたら、後ろになんとまどかがいた。おまけにひかるまでも。ゆかりとはなんでもないったらー!!!

美少女さゆり出現!!



「きょう1日、わたしとデートしてください」といったって……



断っても、断っても、どうしても強引に遊園地へ行きたいのね



あれれ……あそこに見えるのはまどかとひかるじゃないか……



だじつきらん!!

♡おにいちゃん、いいかけんにして!♡♡

やばいところを見られて、己人にそっぽをむかれた恭介。妹たちにも姉妹げんかのネタにされる始末。「だめだめ! おにーちゃんの相手はひかるちゃんよ、ぜったい!」とくるみ。それに対して「あら、あたしはまどかさんのはうがステキだと思うわ」とまなみ。おまけに悪ガキの一弥



クマゴローの
ぬいぐるみ
といえば……

には「あいかわらず、あの己人のおねーちゃんたちのこと、ふたまたかけてるの?」といわれる始末。なのに己人にはとうとう嫌われちゃった。

傷心の恭介が外をうろうろしていると、河川敷でぬいぐるみを見つけた。このくまのぬいぐるみは確か……。

そして、アバカブへ行ってみた。でも、まどかは口をきいてくれないまままだ。そろそろ優



①兄の優柔不断さが原因でんか



まどか……

♡そろそろ、夏休みも終わりね

さてさて、なんとか今度も苦労して己人の気持ちをほぐして、また振り出した。まどかとひかる、そして間にゆかりがややこしくはさまって、物語はまだまだドンパンとにぎやかにつづく……。

でもやっぱり、どっちかを決めるなんてことは、恭介には最初から無理なんだ。まどかにはまどかの、ひかるにはひかるの魅力があって比べるなんてことはとてもできない。とくに夏休み中なんて、短い期間で急に決められない。

それにしたって、自分はどっちつかずでよくても、まどかやひかるにしてみたら、どっちのほうをほんとうに好きなのか、心配なところ。その点、どっちかというと積極的なひかるが恭介にはっきりと聞く。恭介も恭介で、うといところがあるから突然のひかるの言葉に返す言葉をもっていない。

ある日、ひかるが恭介の部屋にやってきて、「あたし、……己

人の生活設計もいまからちゃんとを考えているんですよ! まず家は4LDK一戸建てでしょ、そして子供は男の子と女の子が1人ずつで……。恭介はただただうろたえるばかり。

こうして夏休みもだんだんと時が過ぎて、そろそろ宿題の締めきりがやってきた。楽しいデートもいいかもしれないけれど、現実に直面する問題も解決しなくては……誰か、宿題終わつてないかな?

②ひかるはほんとうに元気な明るい女子!



③恭介は、2人にあるプレゼントをすることに……



恭介どうする?

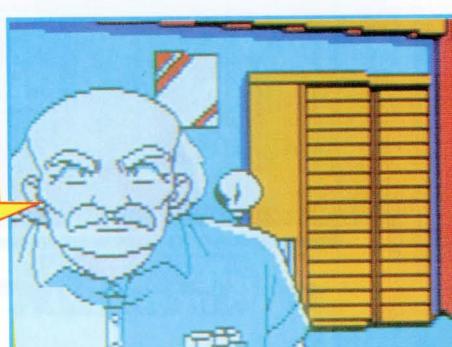


④また現われる危険な美少女ゆかり。おとなしくしてろよ

そして、この町にふたたび秋がおとずれるころ、恭介とまどかとひかるにはどんな運命が待っているのか……。



⑤去年よりグラマーになったまどかと泳ぐなんて夢のよう……



Game Crusaders

ゲーム 十字軍



今月のトピック 「あ、影が反対に出ているソルだ！」

この機体はなんだ？ ソルバルウのつもりです。前方のソルのようなものはなんだ？ ソルに決まってんじやねーか。ソルバルウのまわりにまとわりついてる糸のようなものはなんだ？ キミらが、あまりにも『ゼビ

ウス』を手ぐすね引いて待ってるものだから、その思いがテグス(釣り糸)になってしまったのだ。けっしてソルバルウを撮影したときにミスったわけではない。使ったレンズはアンギュロンの90ミリだ。

ゲームの穴

とつぜん、ゲーム名カルタシリーズに突入！ 12月17日のことでした。「ゼビウスってソルが有名になりすぎて、ソルバルウがかすみがちなのね」。



フォトクラブ

春もちかくなつたのでまたエッチでスタート

フォトクラブを最後までクリアして、エンディングが終わつたら(F1)～(F5)をひとつずつ順番に押していくます。すると、カインドウ・ギャルズの隠し



グラフィックが全部見られます。
(千葉県／バグ・14歳)



☆今回もエッチだ。カインドウ・ギャルズを持ってない人も



この技でじっくり堪能してください。

やっぱりサービス



☆フォトクラブのウル技なのでやっぱり載せなくちゃ



☆ウル技のためにゲームを解いた根性はたいしたもの？



☆このヘビメタのお姉さんはボーカルの練習……かな？



☆体を鍛えるのはいいことです。編集部は不健康です



☆あの、怒るのはいいんですけど、胸元が無防備ですよ

ゲームは、制覇の小池クンの1人だけ。テレカは、バグクン、北村クン、神谷クン、田中クン、SHINTAKOクン、橋クン、衣川クン、筒井クン、佐々木クン、Mファンヘルブクン、鈴木クン、湯口クン、ぶおんクン、の13名。十字軍はいったい……クイズとM&Mの人には別のものを考えています。楽しみに待っててね。

カット＝相沢コージ
ジオラマ＝堀川浩司

ミュール・他人の土地を売る 土地を取って開拓します。つぎにLANDに行って土地を売りにだします。自分の土地でスペースキーを押し、LANDにもどる。ここがミソ。お店には入らないで、LANDを出します(LANDを通り抜ける)。そして、他人の土地へ行ってスペースキーを押します。「他人の土地です」といわれますが、無視してLANDにもどりお店に入るとつぎのターンで他人の土地が売りにだされます。(兵庫県／宮川正和・13歳)

アーツ

すぐ発見されてしまったミュージックモード

アーツのミュージックモードを見つけました。最初の村の広場のところで(F5)と(SELECT)をいっしょに押すとメッセージのところに数字が表示されて、ミュージックモードになります。カーソルキーの上下で曲が変わります。それにしてもFM音源はいいですね。

(神奈川県／北村智・17歳)
☆またか、という感のつよいミュージックセレクト技です。こ



①お聞かせできないのが非常に残念です。うーん、本当に残念です。この技のハガキが今回はいちばん多かったのですが、到着順でもっとも早く北村くんが採用になりました。不採用になった人もめげずにウル技を発見したらすばやくそそくさと投稿してください。

敵におそれることなくゆっくり休息できる

ダンジョンで安全に体力を回復する方法を発見しました。モンスターと戦ってダメージを受けたら、カベを向いて休憩のコマンドを選びます。カベを向かずにこのコマンドを選ぶと体力を回復するまえにモンスターに



②モンスターからダメージをうけたと思うように戦えなくなる

襲われてしまうのですが、いつまでたってもモンスターがでてこないのです。

(愛知県／神谷純二・21歳)

☆彼の希望する『ハルノート』をプレゼントして讀んであげたい……しかし、十字軍ではプレゼントはゲームに限るので、今回はテレカに甘んじていただこう。



③カベを向いて「見逃してくれ」とお祈りするのです。

レイドック2

知っていればすこし得した気分になる自然画

一般常識として複数のディスクがある場合は1枚目から使うものだが、その裏をかいて2枚目のディスクをたち上げてみると、ディスク1と同じデモが始まると、そのまえに出るタイトルの自然画が違う絵なんですね。ただそれだけなんです。

(埼玉県／山田信一・17歳)
☆レイドック2を持ってる人は



④もう一枚の自然画。2+を持ってない人にはうらやましいかぎりすでに知ってるんじゃないかなあ。でもひょっとしたら知らない人もいるかも知れない。ああ、ほんとにしょーもない。

めぞん一刻完結篇

大きくなった賢太郎、隠れキャラで再登場だ

まず、一の瀬のおじさんを1号室の外(玄関など)に誘いだしたら、自分は一刻館の裏へまいります。それから1号室にはいると、ついに隠れキャラになり下がった、一の瀬賢太郎に会うことができます。

(福岡県／田中和宏・17歳)



⑤隠れキャラでもアップ画面です
☆前回ではあんなに小さかったのに、ずいぶん立派になっちゃって。それと、一の瀬のおじさんにもずっとあとで会うこともできますよ。

そして1日めをクリアしてください。すると、勝手にテープにセーブしてくれます。もちろん、データのロードもできます。

(東京都／SHINTAKO)

☆確かにマニュアルにはデータレコーダを使用できるとは載っていない。よく気がついたなあ。

ゼビウス

邪道といわれたウル技を教えようじゃないか

イベントでプレイしているのを見ているとエリア2でつまずいているようだった。そのうえウル技の方法を発見されるようすもなかったので、12月号で現場写真だけ載せ、かついちばんオイシイ部分を隠していたウル技を公開しよう。

やり方はいたってかんたん。自機を選択するところで(SELECT)を押しながらスペー



⑥サウンドテストにはおなじみのものもある。とくに18などは……

スキーを押すだけ。

ここにあるコンティニューを使えば、スクランブルのときだけ先に進むことができるぞ。

(東京都／手品師・にくひ歳)

古いテレビの人もこの技があれば安心できる

(CTRL)+(STOP)をしたまま、カーソルを動かすと、画面がうごきます。これでお好みの表示位置にしてください。あと、文章が表示されているときに(SHIFT)キーを押すと、表示スピードが速くなります。



⑦響子さんがでなくっちゃ。サザエさんより年上って知ってた?

(広島県／藤原真・14歳)

☆この技は確か前作でもできたぞ。だから何もあげない。

ハイドライド3・PACがなくてもセーブできる ハイドライド3はテープかPACにしかセーブできませんが、最近はデータレコーダーを持っている人がすくなくなってきたのでPACを買わなければならなくて、とんだ散財ですよね。スロット1にハイドライド3、スロット2にハイドライド2を差してゲームします。宿屋にとると、ハイドライド2のS-RAMにセーブされてPACがいりません。（広島県／小野壯一・12歳）

グレイテストドライバー

ガス欠になら仲間に押してもらうのだ！

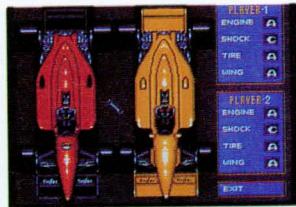
走っている途中不幸にも、ガソリンがなくなってしまった後ろからやってくる他の車にぶつけて、押してもらいましょう。すこしだけだけ動きます。（長崎県／G. D.・15歳）



友達を助けるかどうかで、今後の友情に影響てくる？

BGMがなくなる、ぜんぜんうれしくない技

レースモードでレースをしているときに、(F2)を押しながら(F1)を押してレースをやめる。モードセレクトの画面になったら(F2)をはなしてください。すると、チューニングモードなどのBGMが聞こえなくなってしまいます。ちっともうれ



個人的にこのモードのBGMは好きなんだけど……

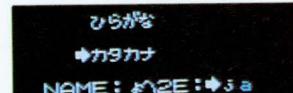
しくないです。群馬県／森川忠敬・7歳

クリムゾン

ヘンな名前でプレイしたい人にお勧めします

名前を登録するときに全部カタカナのアを入力してから全部空白にしながら左へもどします。

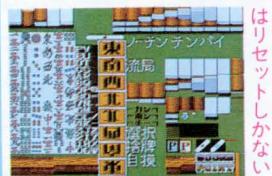
最初の1文字目まで空白にしたら、そのまま右に1つずらしてカーソルキーの上を押していく



ヘンな文字のオンラインでなかったところを撮ってみました。くと、カタカナではなく英数記号の文字が入力できます。もちろんカタカナもOKです。（兵庫県／橘台氣・7歳）

制覇

ゲームがはじまたら(CTRL)キーを押しながらカーソルキーの上を2回すばやく押す



これから抜けるにはリセットしかない

と、テストパターン画面になります。（大阪府／衣川貴弘・7歳）

まず、ババアのリストを正確に打ちこみます。つぎに、制覇のゲームディスクを入れます。RUNします。すると、下の写真のようななきたないババアのグラフィックが表示されます。

（宮城県／小池光彦・17歳）

メーカーの日本物産株に問い合わせたところデータは入れたが、MSX版ではボツになったそうだ。



ゲームセンターで見た人も多いだろうけれどこんなグラフィックはできれば見たくなり？

ババアのリスト

```

10 COLOR = NEW
20 SCREEN7:SETPAGE0,1
55 COLOR = (15,6,7,7)
60 COLOR = (7,0,0,0)
70 COLOR = (13,7,5,4)
80 COLOR = (14,7,6,5)
90 COLOR = (9,5,7,7)
100 COLOR = (3,4,6,6)
110 COLOR = (4,5,1,1)
120 COLOR = (5,4,1,1)
130 COLOR = (2,5,6,6)
140 COLOR = (10,7,4,5)
150 COLOR = (11,6,3,4)
160 COLOR = (8,5,2,2)
170 COLOR = (12,6,5,4)
180 COLOR = (6,5,3,2)
190 COLOR ,0:CLS
191 COPY (0,0)-(511,211),1 TO (100,0),0
200 COPY "X1-1.che" TO (33,5),1
210 COPY "X1-2.che" TO (33,116),1
211 COPY "X1-3.che" TO (0,169),1
220 COPY (0,0)-(511,211),1 TO (100,0),0
230 GOTO 20

```

プレデター

プレデターの無敵コマンドというシャレだ

まずはゲームをふつうにスタートさせてください。それから、A、C、K、Pのキーをいっぺんに押してください。すると、



にクリアしてしまう

5つの怪

と……でちゃったよ、おいおい。

4つ目の怪。戦闘中にディスクを入れかえたりすると、キャラクタのグラフィックが変わったりするんだよなあ。能力はもとのままで……。

5つ目の怪。自動戦闘のときBボタンを押すとまえのターンと違うことができるのですが、このタイミングがシビアでAボタンを押したあとすぐ(ほとんどの同時)にBボタンを押さないとだめなのです。

このように、私のラス・ハゲは怪奇現象の嵐ですが、あなたのはいかがでしょうか？



（愛知県／鈴鹿太郎・16歳）
（愛知県／筒井貴之・7歳）

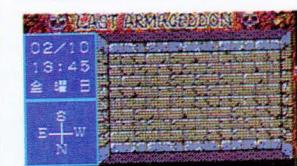
ラスト・ハルマゲドン

前略。ええー、筒井順慶22代目です。11月号の信長の野望全国版7つの怪に引き続き、第2弾「ラスト・ハルマゲドン5つの怪」をお届けします。

1つ目の怪。ゼッタループという体力回復の魔法、マニュアルには「味方全員」とありますが、1人にしか効きません。

2つ目の怪。イレーヌの魔法をかけると……バグります。

3つ目の怪。その名のとおり1度入ったらでられない戻らずの塔でピンウッドの魔法を使う



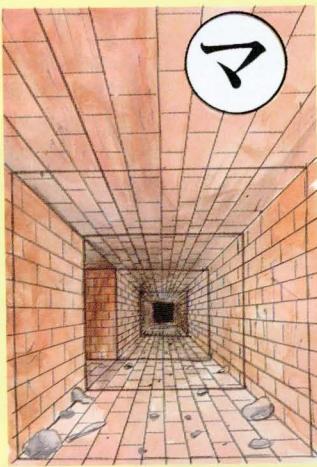
戻らずの塔などという名前があつぱっかりに……

サ*ほめごろし

ファミスタ88年度版→ファミコンのファミスタ88年度版には驚きました。なんとチームエディットができるようになったのです。しかも、動きが速い。はっきりいって激ペナは負けです。と思ったら、なんとセイバードラゴンが登場するではありませんか。

通り抜けできます

「愛」という深遠なネタにはて
んでハガキがこなかったので、
こっちもカルタになった。愛
を求めてカラ振りし、傷心深
く、青き空求めて信州は小諸
へと旅立った。千曲川のほと
りに立ちて、夕日の視線を感
じるとき、M & Mをプレイ
しつつ詠めり。「@イト・アン
ド・マジックなる迷宮のなか、
仲間さんざん勇者悲しむ」。



GameCrusaders

拔忍伝説

Q 抜忍伝説の幻妖斎編で赤龍の封印を解いたあと、高野山で見つかるという三鉢の杆が手に入れられなくて、その先に進めません。

(神奈川県／とーま・19才)



A いまだ人気おとろえずの
抜忍伝説なんだけど、幻
妖斎編で質問が多いのがこれ。
でも、高野山をくまなく歩きま
われば見つかるんだけどなあ。
ズバリ答えてしまうと高野山の
左奥のほう。そのへんから山中
に入る道があるはず。その道を
進むと、やがて1本の木にぶつ
かって「ここがあやしいぞ」とて
る。あとは木を登るとか、根も
とを掘るとかやってみてね。

イラストのコーナー

10月号の宿題の「ラッチ展」をやっと掲載することができました。といつても応募は5~6通ぐらいで非常にさびしいものでした。「究極のモンスター」はいっぽいくるといいな。



茨城県
遠藤圭の
作品。



十字軍はいったい何がたいへんだったかクイズ(ああ長い)発表!

12月号で出題した解答のない
クイズに送られて来た答え2つ

十字軍の担当者がハガキをなくしてしまい、編集長に怒られた。編集長の気をしめるため新宿は歌舞伎町でナンバ試みたが、場所が場所だけに西の国コワイ兄さんがでてきて……。

(静岡県／山口智久・17歳)

☆あのねえ業界人は歌舞伎町の女に手はださないぞ。ねらうは立本木ワントンボディコンだ。

編集部のAさんが「秘書課の安田さんはせき、のど、たんに

あさだあめなんだなあ」と30分
もぼーっとてしまい、Bさんは友人に会いに行くといってト
イレで「ベンちゃんに会いたい」と1時間20分ふんばってました。
Cさんは気合を入れてさて仕事するぞ！とユンケルのんで
ガンバルンバを1時間もおどり、
Dさんは……というなさけない
人手不足のため。

☆CMシリーズが新しいといえば新しいが、想像力は皆無。もうひとつひねりほしいところだ。

ちょっと
通り抜け

『アーカス』でどうしても仲間がみつかりません。最初にみつかるのはトロン・ティアだ！ と友達に聞いたのですが……（三重県／井口恵介・14歳）

A …ほんとこういう人っているよね。ゲーム買ったはいいけど、どこから手をつけたらいいのかわからなくてとほうにくれて…うんうわかるぞ！（M&担当S）よろすやで地図を買ったら、いろんなところへかけていこう。すると、遺跡の下にダンジョンが見つかる。ここで会えるはずだ。自信はある。

35

新コナー
タイトル未定

新裏要領 遅いと筆評高い発送も中央線のダイヤ改正とともに、採用者は載った号の発売日の前後ぐらいには届くようにならしめました。ただし、以下の条件を満たしていればOKです。住所は郵便番号、都道府県名など明記しているもの、氏名が正確なものです。また、ソフトプレゼントになった場合は希望のゲームソフト名がない場合などは発送が遅れます。これらどれかが書いてなくとも不採用にならうことはありませんが、自分の名前が載った号の発売月の末日を最終日とします。「この日を過ぎるとプレゼントの権利がなくなります」が住所に書いてあれば往復ハガキを送るなどの対応もそれまでの住所と氏名だけは忘れずに……。

ゼビウス

ゲーマーズ
すべしゃる

宝探しのようにソルを発見するのがゼビウスの醍醐味だが、無謀な開発が自分で首を締めて環境破壊を招くように無謀な発見がゲームオーバーを招く。この惨事は二度とくりかえすまじと思いつつも、どうすれば防ぐことができるだろう。そうだ、宝探しに地図はつきものだ。地図があればこんなことにならずにすむ

ソルマップの見方

ソルマップとはゼビウスの隠れキャラ(いわゆる「たけのこ」のこと)の出現場所をわかりやすく地図にしたものだ。

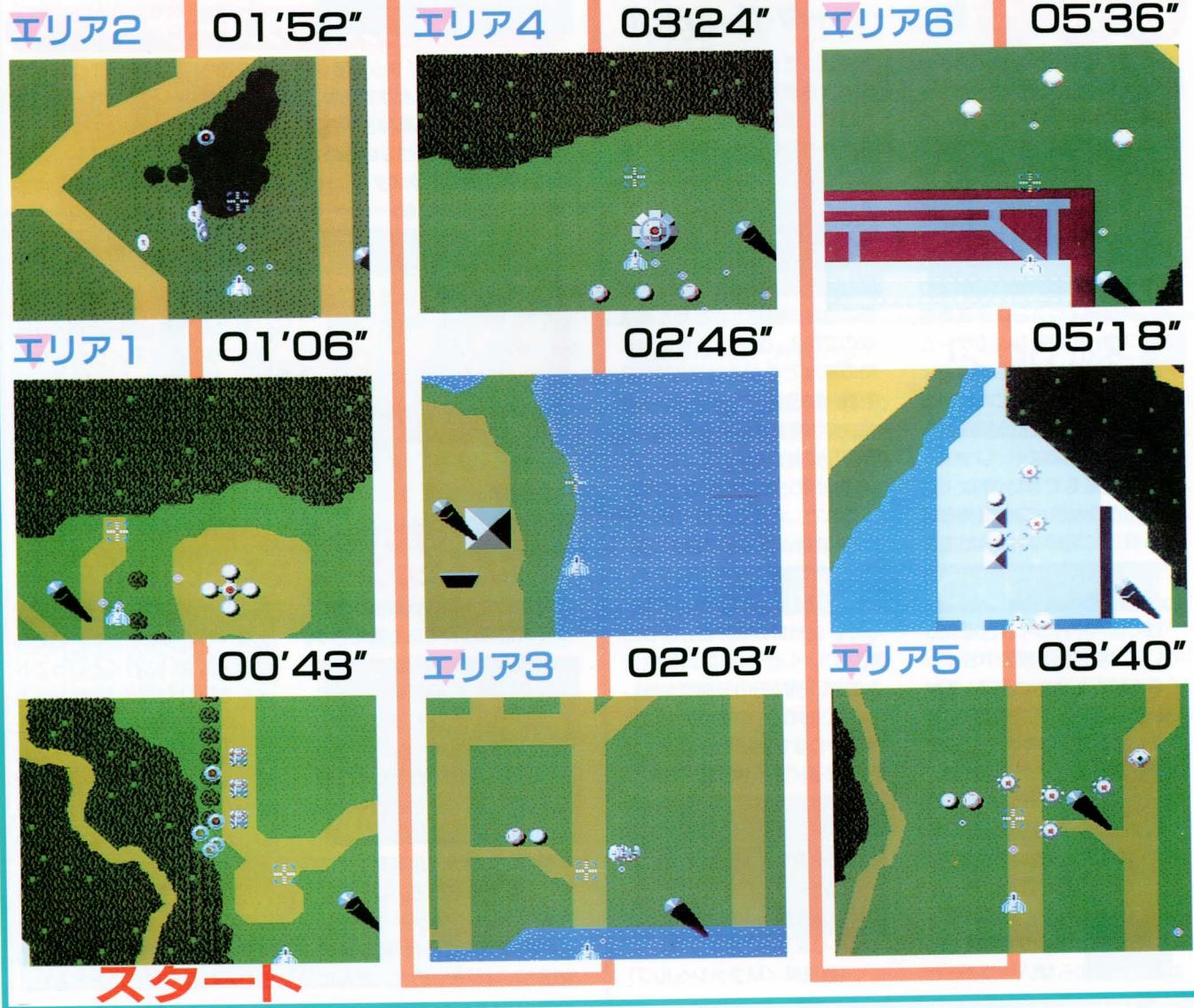
さてソルマップの見方だが、いたってかんたん。左下のスタートと書いてあるところからはじまって、下から上へ見ていってほしい。1列見たら、右下へ移動して、また下から……これをくりかえしていくばいいわけだ。

ただしひとつだけ注意しておく、エリア16を越えるとエリア

アヘ戻るという永久ループに巻きこまれてしまうのだ。

また、写真の上にある時間は何分何秒ということを示している。だいたいこの時間でこの場面というあくまで1機もやられずにいけた場合の目安なので、絶対に1秒たりとも狂っていないというものではない。

このマップはゲームの性格上(スクロールの)下から見るようになっているが、みにくいなどと文句をいわないように。



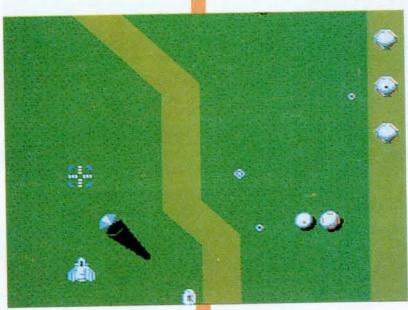
エリア10

09'19"



エリア9

08'46"



エリア8

08'03"



エリア7

06'19"



エリア14

14'49"



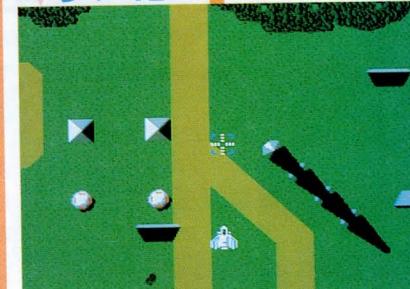
エリア13

13'18"



エリア12

12'40"



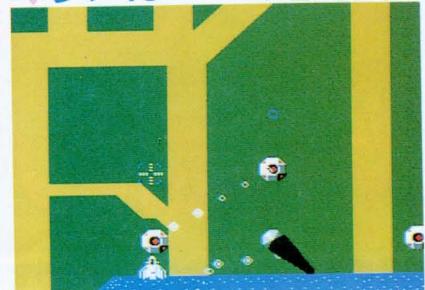
エリア11

11'16"



エリア16

18'21"



18'11"



17'29"



エリア15

17'01"



16'36"



ゲーマーズ
すげしゃる??

マイト&マジック

1月号の編集部を救ってあげようで攻略法を募集したおかげで、M&Mあての手紙がたくさんきた。優秀者の発表は3月号でやるけど、今回は読者によってどれだけ編集部が救われたかというう……(Sくん本当にしっかりしてよね！・ボス)……感謝をこめてこの企画。

まずはソーピガルの町から

編

メンバーをそろえてソーピガルの町からはじめたはいいけど、なにから手をつければいいのだろうか？ モンスターと3、4回戦ったら全滅しちゃうし、情報はまったく手に入らない。こんなのがゲームじゃないよ～。書いてるそばからまた死んだ。

読

最初はソーピガルの町から出ないでください。それから、酒場で噂話を聞いてください。きっといい情報があります。それと、モンスターと1、2回戦ったらパーティは傷ついています。こまめに休息をとり、宿屋でセーブしてください。

キャラが強くならない……

編

ゲームのキャラクタといえば、どうしてこう悲しいのだろうか。モンスターと戦うたびに傷つき死んでゆく……。ああ、みどりにやすこにともこに……ううひどすぎる。キャラクタ作りを失敗したような気になってきた。(え~またあ・ボス)

読

職業に関係なくすばやさが17以上、他の能力値が12以上のキャラを作りましょう。すると、逃げやすくなり、アーマークラスも上がりやすくなります。

(岩槻市／高澤正治・21歳)
☆あ、やっぱり最初にもどるの。



#	NAME	CD	AC	HP	SP-L	GM	FD	LV
1	人間	0	22	8	24	33	4	1
2	魔族	14	20	8	40	33	4	1
3	魔族	14	15	2	30	33	4	1
4	魔族	14	15	2	30	33	4	1

この当時は、まだ貧弱な坊やたちだったの……

#	NAME	CD	AC	HP	SP-L	GM	FD	LV
1	人間	12	37	8	24	33	4	1
2	魔族	14	34	8	40	33	4	1
3	魔族	14	28	3	15	33	4	1

でもブルワーカーのおかげで、こんなにたくましくなりました

……続き。F-1スピリットはダンボールでサークットを作り、F-1のミニカーをおいた。撮影場所はオフィス街のとあるペランダ。風が強くてサークットを押さえるのに一苦労だった。手ブレならぬ被写体ブレを起こすし、ちょっと目を離すと6階から下へ落ちようとするミニカーを体を張ってささえる。下っぽはつらい。(F)

外に出たら迷ってしまった

編

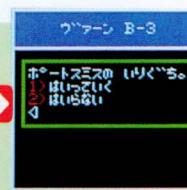
レベル2で外に出た。そういえばさっき強くなるまで出るなどかいってなた。というわけでソーピガルにもどうか…。なに、ヴァーンB-3？ うん、どうやら道に迷ったみたいだねえ(落ち着いてる場合か・ボス)。ま、いいや。読者に頼ろう。



このへんは自分の庭みたいなものだ



おや、ここはどこだ。こんなところは知らんぞ



読者のおかげでなんとか見知らぬ町にきた



りは全部溶岩だつてゆわつ!まわ

そして、泥沼へ……

編

ようやくレベルも4になっただし、ついつい気が大きくなって、ソーピガルの妖精にたのんでダスクの町に運んでもらった。ここまでいくつかのクエストもこなしたし……。お、町のそばには溶岩だ。飛行の術はレベル5にならないと使えないだと！

読

ダスクの町にはリターンスクロールというアイテムが売っていて、これを使うと、お好みの町にワープできます。ただし、少々値が張るのが残念ですが。また、近所のドラガデューン城にはゴールドを

経験値に変える泉があります。ここで、レベルアップを図るのもいいでしょう。

(静岡県／人間魚雷栄村)

☆おかげで脱出できたのさ。

編

これで恐いものなんかいないぞ。クエストだろうが、モンスターだろうがなんでもきやがれ(お前性格変わってないか・ボス)。

読者からのとどめの一発!

編

といったのはいいが、まだ死にまくるクセが残っている。ありや、また死んだ。困ったときの読者だのみ(きりきり働け・ボス)。



マイアンドマジック、クリアしたぜ～!!

(北海道／おうちモイラ)

☆あのね、自慢するヒマがあつたら攻略法送ってよ。

BNNのハンドブックを貰え。(神奈川県／大久保英昌・21歳)

パート2もあるですよ。

(愛知県／松村某・20歳)

21歳で解こうというの甘い。

(長野県／一熟年・54歳)

☆私は貝になりたい……。



この4台のミニカーをプレゼント。ほしい人は希望車種を明記の上十字軍まで

最近のソフトの購入傾向というのはグラフィックが派手で、サウンドもノリのいい曲というものだそうだ。でもそんなものは実際に買ってみなければわからないこのほうが多いので、ブランド指向というのは根強いものがある。だから、コナミというわけではないのだけれど、やっぱりコナミなのである……大人はするわ。

F-1スピリット 3Dスペシャル in SUZUKA

まず、頭にたまこんでおいでほしいことは、コースはストレートとコーナーとできあがっているということだ。F-1に限らずレースというのはこの単純な囲いのなかをいかに速く走るか、というこれまた単純な目的しかない。だから、かんたんに考えるといちばんスピードのできるストレートでいかに長い間最高速を維持し、コーナーをすばやくまわるかでタイム差ができるという理屈が理解できる。

具体的にいえば、スズカのストレートはオーバー300km/hの

最高速が記録できる。このスピードを長く続けることができればそれだけ速いタイムができるということになる。

コーナーで大事なことはエンジンのパワーバンド(エンジンがもっとも効率よく動く回転数のこと。ふつうrpmであらわされる)から回転数を落とさないことだ。コクピット中央下のタコメーターは飾りでついているわけではない、スピードメーターよりもずっと重要だ(ほんもののF-1にはスピードメーターなどはない)。

チェック3 インをさして他車をクラッシュ



コーナーで他の車を抜く方法のもう1つのテクニックがこれ! NAエンジンを積んでいる車はこのテクニックを多用すると比較的楽に他の車を抜くことができるだろう。コーナー手前で他の車をとらえたら、相手よりもブレーキのポイントを遅らせて相手のインをつく。相手を抜いてしまったら、わざとアウト側にふくらんで相手の進路をふさぎ、スピードを緩める。逃げ場を失った相手は追突してスピンする。自分は無傷でゆうゆうとポジションアップできる。

チェック4 雨天のスプーンカーブ



長いグランプリのあいだには1日ぐらい雨の日がある。雨の日は当然、路面が濡れてすべりやすくなっているので、いつもよりコーナー重視のセッティングにしておく必要がある。このスズカのスプーンカーブは無理なスピードで追い抜きをかけるとあっという間にアウトへすべっていってしまうので、コーナーの手前で充分曲がりきれるスピードまで減速しなければならない。なんだか、教習所の教官のようになってしまったが速く走るためにがまんすることも大切なのだ。このコーナーの立ち上がりから加速してつぎの130Rを高速でクリアしていこう。

チェック1 オーバー200km/hでピットイン!



このゲームで苦労するのはピットに入ることではないだろうか。なにしろ、やたらピットロードの入口がせまいのでちょっと気を許すと一瞬のうちに通り過ぎてしまう。ところが、あらかじめコースの右端によっていつでもピットロードに入る態勢を作っておき、ピットロードが見えるとほぼ同時にコース右端からゼブラゾーンへと車を右へ移動させる。成功すると220~300km/hという超高速でピットインできる。しかし、失敗するとゼブラゾーンをこえてコースアウトしてしまいピットインできないばかりか、大幅なロストタイムにもなりかねない。

チェック2 アウトから強引に抜く



コーナーで他の車を抜く場合、自分に比べて他の車のスピードがおそれれば、コーナーのアウトからかぶせるようにして強引に抜くことができる。この抜き方は豪快でいかにもハイパワーのF-1らしい。ただしコーナーのアウトにふくらんでいくわけなので、タイヤの負担が大きくなることは避けられない。よほど、グリップのいいタイヤかダウンフォースを強くしてコーナリング性能をあげていないとあっという間にコーナーからはじき飛ばされてしまうだろう。とくにターボ車は注意だ!

投稿大募集

- ①ゲームのぞき穴→ウル技。
 - ②通り抜けできます→Q&A。
 - ③ものを書く会→好きなことを書いてほしい。
 - ④ザ・ほめごろし→ソフトの辛口の批評。
 - ⑤究極のモンスター・イラスト→キミの理想とするモンスターのイラスト。
 - ⑥イラストテーマ→ゲームのぞき穴と通り抜けできますのイラストのテーマ。
 - ⑦新コーナータイトル未定→その他なんでもあり。イラストも力作を待っている。優秀な人にはゲームを、もうちょっとの人にMファン特製テレカをそれぞれプレゼント。
- あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

情報 おもちゃ箱

FAN FAN FAN

ファン

ファン

ボックス

あつこつちに目を
光らせてネタを集め
る総合情報ページだ



注目！ついに
その姿を現した

これがスーパーファミコンだ！

ついに「スーパーファミコン」(以下SFと略)がその姿を見せてくれた。発売は7月ごろの予定だが、価格は未定。最終的なデザインや機能も今後変更があるかもしれないが、とにかく内容はすごい。

さて、右上の写真を見れば一目瞭然だが、まず色がきれい。3万2768色中256色を同時表示できるようになった。

SFは画像処理の機能が格段にパワーアップしている。これまでゲームソフトのほうでそれぞれくふうしてやっていた画像処理がSFには最初から備わっていて、そのぶんゲームソフトはほかの部分のくふうに専念できるわけだ。たとえば、画面をだんだんと明るくしたり暗くしたりするフェードイン・フェードアウト機能。画面をわざとあらく表示するモザイク処理。



『ファミコンウォーズ』のCMのカットを取りこんだ画面

べつの小さな画面を重ねるウインドウ機能。画面の一部分だけをスクロールさせる部分スクロール機能。また、画面モードは自然画を表示するのに適したモードや漢字を表示するのに適したモードなどぜんぶで8種類用意されていて、ゲームの進行にあわせて使いわけられる。

画面スクロールは最大4面の独立スクロールが可能で、スクロールスピードを変えることで遠近感が表現しやすくなった。



スープライト本体の試作品。
一部変更の可能性はあるがデザインは
シンプルでスマート。ビデオ出力のほか、RGB出力やS端子もついている



SFの機能を使い
て作られたデモ用
ライトシミュレータ



ファミコンが苦手
だった漢字もきれい
に表示できる

スープライトは、最大64×64ドットと大きく、しかも、横に32個ならべても、あの「チカチカ現象」も起らない。

サウンド機能もすごい。楽器の音はもちろん、人の声など自然にある音をそのまま取りこめそれを8音同時に発声できるようになった。そのほか特殊効果の機能もあるし、ステレオで音が楽しめるのだ。

ファミコンユーザーもそうでない人も、夏が待ち遠しい！

拡大・縮小・回転



タイトル文字などを縦横に拡大したり、縮小したり、回転させたりする機能もある。3枚目の写真は回転するところを15分の1秒のシャッタースピードで撮影したもの。速さがよくわかる

4画面独立スクロール



4面独立スクロールで遠近感が表現できる。
右の迫力あるUFOは巨大スプライトだ



性能比較表		
機能	ファミリーコンピュータ	スーパーファミコン
カラー	●52色中4色4パレット	●32768色中16色8パレット ●32768色中256色1パレット
スプライト (画面表示数) (ライン表示数)	●8×8 ●64個 ●8個	●8×8、16×16、32×32、64×64 ●128個 ●32個
背景(BG)	●256×240	●256(512)×224(448) (カッコ内はインターレース時)
スクロール	●1面	●最大4面(各面独立)
サウンド	●矩形波2波 ●三角波1波 ●ノイズ1波 ●デルタモジュレーション	●サンプラー ●演算波形PCM、ノイズの中から8音 ●プログラム選択 ●デジタルエコー機能 ●出力16ビットトリニア ●ステレオ
CPU	●8ビットCPU (1.78MHz)	●16ビットCPU (3.58、2.68、1.78MHz切り替え)



FFF



若きデジタリアンたちに捧げる
デジタルゲームサウンドの数々

最新GM情報



大魔界村—G. S. M. CAP COM 1—GM界唯一の女性サウンドチーム「アルフ・ライラ・ワ・ライラ」によるアレンジとオリジナルサウンド。アレンジは『大魔界村』(なんと弦楽四重奏曲)と『ROCKMAN2』の2つ。オリジナルはタイトルに加え『LOST WORLD』『1943改』を収録。1月11日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)。

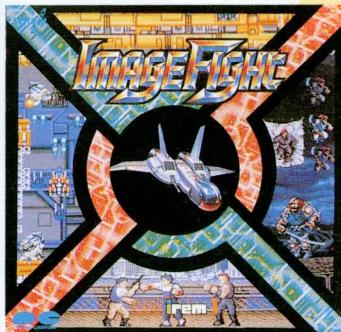


忍者龍剣伝—G. S. M. TECMO 1—『忍者龍剣伝』のGM集。ファミコン版のメロディラインを使ったアレンジとファミコンのグレードアップバージョン(ファミコンの音源を複数回走らせて4音以上の和音を作ったもの)、アーケードのオリジナルサウンドを収録。

2月1日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)



ビデオゲームグラフィティ Vol.3—ナムコの戦車ゲーム『アサルト』をメインにしたオリジナルサウンドのナムコGM集。『アサルト』はオープニングからエンディングまでサウンドストーリー形式でおくる。そのほかの収録曲は、『ギャラガ'88』『ワールドスタジアム』など。CD3000円、LP、テープ2500円



*S. S. T. BANDコンサート=バンド活動の第1弾として行われるコンサートに抽選で招待してくれる。詳しくはサイトロン・テレフォンインフォメーション(東京03-236-4000、大阪06-210-9799)へ。



ナムコット(PCエンジン)ドラゴン・スピリット=PCエンジン版『ドラゴン・スピリット』のプレイ画面とオリジナルサウンドを収録。VHSカラーHi-Fi 36分もの3800円で発売中。タル可。(ピクター音楽産業)

IMAGE FIGHT—G.S.M. IREM 1—タイトルや『R-TYPE』『最後の忍道』などのアレンジメドレー(約15分)を軸に、オリジナルサウンドを収録。メドレーは、アイレムサウンドスタッフ2人がギターをかかえてのR&Bアレンジ。鳴きのツインギターが売りとか。オリジナルはタイトルと『VIGILANTE』など。1月21日発売予定。CD2800円、テープ2500円。(ポニー)

で発売中。(ピクター音楽産業)

ビデオゲームグラフィティ Vol.4=ナムコの笑えるゲー

ム『超絶倫人ペラボーマン』をメイ

インに約19分のオリジナルサウ

ンドを収録。そのほか、『ファイ

ナルラップ』などのオリジナル

と、『ペラボーマン』『ドラゴン・

スピリット』のアレンジを収録。

3月8日発売予定。CD3000円、

LP、テープ2500円。

(ピクター音楽産業)

*ポリスター新作情報=3月25

日にセタのGM集が出る。また、

発売日未定だがブレイン・グレ

イの新作ゲームGM集と、『抜忍

伝説』のGM集が出る。抜忍のほ

うは、抜忍2の発売にあわせて

1と2の両方を収録する。

*キング新作情報=1、2月こ

ろコナミ自身が制作するGM集

が出る予定。また、日本ファル

コムGMも春までに2タイトル

を予定。

で
し
つ
み
り

●セーブ／いつもマンガの広告をMファンに入れているとなりのテクボリ編集部「Mファンの人、激ヘナのセーブがどうとかって電話が来てるんだけど」と、編集部S「じゃ、ほかにあります。もしもし、セーブ／なにがわからないのかな」「選手のデータですか」「選手のデータをセーブするのならマニュアルに書いてあると思うけど」「え、書いてませんよ」「F-キーを押せばいいんだよ」「……(事態を理解した読者)あ、知りたいのは西武ライオンズのデータなんんですけど、沈黙スポーツ新聞でも見てください。Sはもと南海ファン、今は近鉄ファンで、しかも大の西武好きで有名です。(F)

キミはデジタルビデオプレスを見たか？

12月号でちょっと紹介したけど、ポニーから『デジタルビデオプレス』(30分Hi-Fi)という無料レンタルビデオが全国のレンタルビデオ店、ゲームセンターなどで貸し出されている。その数およそ1万本。運のいい人ならもう見たことがあるだろう。というのも、レンタルの開始された10月下旬からほとんど借りられっぱなしで、見たくても見られないのが現状のようなのだ。

「ビジュアルなカタログのようなものを作りたかった。」と語るのは、ポニーキャニオン・映像制作事業部の大野善寛さん。そのことばかりおり、中身はファミコン、メガドライブ、PCエンジンからゲームセンターまで、あらゆる新作ゲームの情報でいっぱいだ。とくに



VOL.1は、あのアミューズメントマシンショーの実写レポートも入っている貴重なもの。

『パワードリフト』のプレイ画面をおとうさんに見せたら、いっしょにゲームセンターへ、なんてこともあるかも。そうすれば、ゲームセンターに行くのは悪い子だけだという誤解もとけるし、プレイ代も助かっちゃったりして。

大野さんは「内容をゲームに限定するつもりはありません。VOL.1でも『未来忍者』のようなSF×ビデオの情報も入っていますし、今後はアニメなんかも入れたいですね」と、話してくれた。発行は3か月に1本が目標で、次のVOL.2は2月ごろに予定している。



●またか大地／12月号で鈴木大地ネタがあつたが、彼はわたしが小6まで通っていたセントラルスイミングの出身だ。そこでのモットーは「明るくなかよく元気よく」だ。すごいだろう。そのうえ起きは「みかけよ心、きたよ体。今日もみんなでがんばろう」だ。それを大声で読んでいた日々を思い出した。なつかしい。(神奈川・宮下一真)⇒陸にあがるとただの筋肉質な若者の大地。この先なにをするのだろうか。まつ、人のことだからいいけどね。(バ)





プレゼント
より

●かさねがさねごめんなさい／12月号の「FMバックプログラムコンテスト発表」で当選した北海道の新家和美さん。こちらの手違いで住所がわからなくなってしまったので、お手数ですが、住所と希望のソフト名をハガキに書いてご連絡下さい。また、先月号のこの場所で10月号分までの発送を終了しましたが、書きましたが、8月号分の間違いでした。かさねがさねおわびいたします。遅れていた「リターン・オブ・イシター」は発送しました。

くわん
でんわ
ぱり

●P.T.A.の逆襲／朝9時
「ああ、ちょうど待ってください。たまたまいた無責任なM.FAN関係者に電話申しあげます」「じゃ、またお電話申します」ガチャン。☆その後、その無責任な関係者は帰ってしまいました。

●P.T.A.の逆襲／朝9時
「もしもし、お宅の雑誌は中学生向けでしょう。あの、ゲーム十字軍とかいうページに載っている写真はいいたいなんですか？」いきなり抗議の電話を受けた無関係のアルバイト編集部のものはだれも来でないんですけど」「いついらっしゃるんですか」「た

午後おそらくまだ誰も来なかつた。(その無責任な関係者)



びっくりタイトル
のカタログビデオ

『MSXのすべて』

ゲームビデオマガジンのスーパーゲーム・エクスプレス(不定期刊)を発売していた双葉社から、MSXのゲームビデオが発売された。その名も『MSXのすべて』。すごいタイトルだ。全国の書店で発売中で、VHSのみ90分で2,980円という安さだ。さて、かんじんのビデオの内容だけ、ここでは収録順に写真に番号をつけて紹介しよう。プロローグとハデなタイトルから始まり、102本のゲームをカタログふうに編集して紹介するコーナー、MSX2+の紹介、そしてニッポン放送の「ときめきバナナ」への取材など、なかなかバラエティに富んだ内容だ。

6.これが MSX2+だつ!!



●MSX2+の機種や機能、スペック、自然画や2+対応のゲームを紹介。時間は短いが、とても充実したコーナー

1.プロローグ



●「ときめきバナナ」の放送前。ハピフェホへの吉村明宏と出演者がニッコリ、というシーンで始まる

2.タイトル



●丸の中に入ったゲーム画面がたくさん飛んでくる。このあとMSXのロゴが出てきてピカッと光る

3. MSX スーパーリフトコレクション



●光栄の「着き狼と白き牝鹿」。右下に青いマークが出て媒体を現す。MSX/MSX2のROM、ディスクもある



●ボニーの「スターヴァージン」の紹介では黒木永子主演の同タイトルのビデオも見られる。なかなか笑えるのだ

4.あぶしょんコーナー

5.LINKSしましょっ



●ゲーム以外のソフト
やジョイパッドの紹介

●パナレディ
スについて
説明をリンクする



●2+専用のゲームの代表として「レイドック2」の紹介。斜めにすばやくスクロールしていくさまは迫力がある

7.エピローグ



●「ときめきバナナ」で出会ったアイドルは中山忍ちゃんだった。そしていきなり直撃インタビュー



おひまなら
やってよね

テレ・アドぢゃ



おなじみテレホンアドベンチャーの第10弾『地層階級王国2』が始まっている(2月7日まで)。ペンとメモの用意をして、次の

電話番号のうち自宅からいちばん近いところに電話してみよう。

電話代以外は無料。

東京 03-236-9988

札幌 011-821-9000

新潟 025-267-7000

長野 0262-35-8000

京都 075-751-7700

倉敷 0864-34-5500

広島 082-252-0000

ゴールにたどりつくと抽選で

プレゼントもあるそうだ。



BEST 10 ベズト10速報

MSX2+専用のゲームが2本ともランクイン。2+ユーザーはみな買ったな。ディスクステーションはまだ10月発売の創刊号が売れている。強いなあ。強いといえば『ぎゅわん自己』も強い。あんまり強いので、FANCLIPで思わず社長にインタビューまでしてしまった。

(12月15日調べ)

J&P渋谷店
売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	4	ぎゅわんぶらあ自己中心派
2	—	ディスクステーション第2号
3	3	FMパック
4	2	ラスト・ハルマゲドン
5	1	ディスクステーション創刊号
6	—	F-1スピリット3Dスペシャル
7	—	レイドック2
8	—	アーケス
9	7	シンセサウルス
10	—	スターシップランデブー

●きたか留年／おもしろいことよりおもしろくないことが多い。留年は決まるし親とケンカするし、仕送りになくなったり、松下はMSXの統一規格を破壊しつつあるみたいだし。先日テレカが届いたときに十字軍のボスが「はやく上京してイラストレーターになりなさい」と追伸をくださったので親にそういいました。上京するので相談にのって。(京都・摩可☆なつ)→青少年に迷いを与えた十字軍のボスは責任とってやめました。(ここだけF)



おはなしこんにちわ



わたしはこのごろ「レイコ、柳腰のファンキガール」と黒人のクセに「やなぎさご」と歌っているカルロストシキ&オメガトライブのボーカルではなくバボだ。

●12月号でわたしの幸福に強烈な横やりを入れてくれてありがとう。おかげで彼は就職で東京へ。2年は会えません。だいどーんでーんがえーっし／ははははははは、あーおかしー。※青スママーク付き。(北海道・瀬川喜子)

2年後を待つより新しい男を作るんだ、瀬川！ どーせそうなるハズだと結城モイラもいつてるぞ。

●理科の先生は「ペーリングッド」を「ペローグー」といい、姿勢が悪い人がいると「姿勢の悪い人が13人」とかならず13人にします。(千葉・縫部正雄)

その「13人」は「冗談はよし子さん」のよし子や「なにをおしゃるうさぎさん」に出てくるうさぎと同じくらいいいかげんだが妙に納得するのはナゼだ。

●テクポリソフト『ファンダムライブ

ラリー①②③』、こんなのが今どき5000円で売れるのか。(千葉・高橋孝太郎)

近ごろ、Mファンが高いと評判だが、もうけはどこへ行ったのだ。きっと編集部のまわりにいっているノラネコのエサ代くらいにはなったはずだ。ネコにやるならバボにくれ。

●近ごろバボは気前がいい。その調子でもっとテレカを増やしてちょんまげ。(大阪・菅原成樹)

幼少のころ、遊園地の「顔だけはめる人形」で、姉はお姫さまだったが、わたしはちょんまげの絵にむりやりカオをはめさせられて泣いたことがある。苦い思い出だ。

●そのむかし「ロボコン」の歌のなかで「テンデンガンガンホイテンガン」というのがあったが、いったいどゆ一意味なんだろう。(宮城・岩井誠)

よくあることだ。野坂昭如のLJPにある「おとーこもおんーなもホンジョロローン」もぜひ聴かせてやりたい。

●12月号欄外の「さよなら応援団」ですが、応援団という本があったことも知りませんでした。(大阪・三神英治)

なくなつてから知名度を広げたとはうまいぞ。しかし絶対に売れるはずのない、すごいネーミングだった。

●主人と風のない日に近くの海岸までタコ釣りに行きました。でもなにも釣れませんでした。ブタの脂身をエサにしたの。こんなので釣れないわよね……ホント。(静岡・杉山君代)

おみかんのおいしい季節ですね。奥さんっぽいお便りありがとうございます。ところで、瀬川、かわいそうなのでテレカをやるぞ。



●茨城・くろだい⇒とてもとてものどかで楽しそうで和気あいあいとして明るくて平和で仲良しが集まってる感じでマがぬけてモンスターが弱そうなラストドレミファドンでした。

暮らしの適当手帖

2月のテーマ：
いやなやつ〈ごくふつうのタイプ編〉

いやなやつシリーズをやるというので、いやなやつのことを必死に思い出そうとするあんかい出でこないものだ。たいていは原稿を書きおわったあとで徐々に思い出していくので、この調子でPART24くらいまでは続けて、1つのテーマで2年は引っ張れそうだ。

そう、いやなやつに理屈はいらない。今回は思ったことをならべてゆこう。あきらかに手抜きのようでもあるが。

●横に列になってとろとろ歩く連中。とくに手をつなないだりはなしたりして歩くアベック。男どうしだとさらに気持ち悪い

●人通りの多い歩道を走りながら自転車のベルをしつこく鳴らすやつ

●バスや電車で子どもが騒いでいるのを「あのおじさん怒るでしょ」と人のせいにして止める母親

●車内でのうるさい女子高生。(ほんとうにうるさいが、友だちが全員降りて1人になると急にかたくなに貝のようになる

●ジャケットを腕まくりして着ているのでニューミュージック系の歌手に見える男

●声がでかいやつ

●純粋な日本人のクセにオーバーアクションなやつ。いちいちリアクションが激しい

●席を譲っても「わしゃ、けっこう」といつて知らん顔する年寄り

●人から相づちを打ちながら聞いた悪口をわざわざ本人に流すやつ

●タンをはくやつ

●断りもなくいきなり鼻をかむやつ

●くちゃくちゃ音をたてて食べるやつ

●食事のあとかならずゲップするやつ

●鉄道マニア

●切手コレクター

●アニメファン。宝物はセル画

●人の話を聞かないやつ。とくに女。話しても「ふーんそう、それはいいんだけどさあ」と話を変えるのがうまい。聞いていても自分のつごのいいように聞き違えていて平然としている

●いまだに「なぬーっ」というやつ

●電車のシートのすこしあいたところにム



リヤリスわってくる太ったオバサン、仁丹くさいオヤジ

●新劇出身なのでたかだか「料理バンザイ」の司会でも腹から声を出して「こんばんわ」といってしまう滝田栄

●「ねるどん」に出て、それまではなかよくしてたのに、告白タイムになると「谷隼人に似てるから」という理由で断る女

●毛深い女。ストッキングのなかでスネ毛がとぐろを巻いている

●やたらガムをとばしてくる女子高生

●ウォークマンをしていても声をかけてくる街頭アンケート

●チャリンコに乗っていてもピラをよこしてくる街頭ピラ配り

●ナンパしておいて断ると、「ブス！」といつて逃げる男

●喫茶店に犬を持ちこんで「はい、ミーちゃんも飲みまちよーね」と洋服を着せたマルチーズのミーちゃんにコラムをムリヤリ飲ませる「小糸な」オバサン

●口がくさいクセにやたらに顔を近づけてしゃべるオジサン

●3回話すと「ダチ」だと思って、笑うとかならず人の体をたたくやつ。痛い

●あきらかにやせているのにダイエットしててなにかというとサラダを頼むやつ

●アンケートのメッセージ欄に子どものクセあて名の「行」のところはそのまま

今回はとくにオチもなく、突然終わる。



スくんがかわいくてほのぼのが一生懸命でぱぱりんの森を守るそつて感じでスナリネコさんがいるの强そうでたのもじいースIIでした。ちなみにほのぼのは③まで出ています

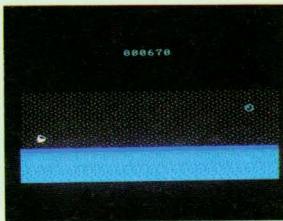
●ひとことメッセージ集／漬物ついたいでMファン20冊ください。(大阪・石川宏)／リクルートの未公開株がほしいなつ。(岐阜・長瀬忠之)／バボとアレスタのマニュアルの性格がソックリだ。(愛知・高橋康一郎)／ねるどんに出たい。(北海道・石上久夫)／ヤクルトの集金に来ました」「やあ、来ると思った」(愛知・桂川博)⇒桂川、しめてくれたな。カラムーチョのパッケージにある「こんなに辛くてインディオス」を思い出したぞ。(バ)

プログラムの王国

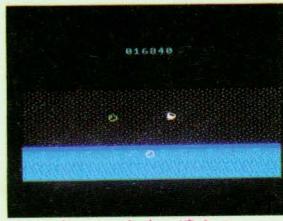


1画面タイプはぜんぶで5本。P45〈BUBBLE BALL〉は美しい遠近感スクロールが自慢。P46〈東〉で頭の軽い体操、〈釘ふんじやつた〉で指の体操。P47の〈Free Throw〉はバスケットの一部シミュレーション。P48〈ROCK TRAP〉で本格的なパズル。N画面は全4本、P47にもどっ

て、キャラのかわいい〈おせんた<パンプネコ〉。P49はアクションパズルの〈LAST受験生〉、P50はレーシングゲーム〈E・1〉、P51は新しい対戦用テーブルゲーム〈PANEL〉。P52には10画面の不思議感覚ブロックくずし（マーブルマン）がひかえています。



①はじめは超かんたん。スコアはすごいスピードで増えていく



②スピードと角度の違う2つのバブルが攻めてくる



③バブルが5、6個になったあたりがひとつのヤマ……やられた

バブルをよけつつ進む美しい遠近感スクロール

バブル ボール BUBBLE BALL

MSX MSX2/2+/RAM16K/1画面 BY 若林正樹

背景の海のような部分はスクロールしているのだが、手前(下)になるほど速く、奥(上)になるほど遅くスクロールさせて遠近感を出しているところが、まず、すごい。

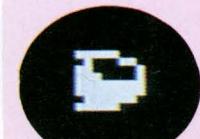
だが、ゲームは単純。自機の前方(画面上では右側)からスッとバブルが飛んでくるので、こいつをよける。すると、またスッ(スピードと角度が違う)とバブルが飛んでくるのでまたよける。画面中央にはスコア表示があり、まるでテープカウンターのようにどんどん進んでいくので、2つほどよけるとスコアはもう1万点を超える。

待って！ このゲームをここ

で見捨てないでほしい。

1万点を超えると、バブルが2つに増え、たとえば1つはスコンスコン、もう1つはスヌヌヌヌという感じに個性豊かに攻めてくる。1万点増えていくたびにバブルは3つ、4つ……と増え、ついには31個まで増えるらしい。まだだれもそんなおそ

リストは58ページ

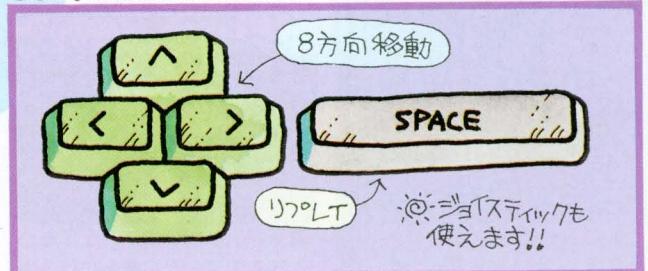


④バブルをかきわけ
前はない。なぜだ、
答えろ、よし子



⑤バブル。7色に
輝きながら、角度
とスピードを変え
て攻めてくる

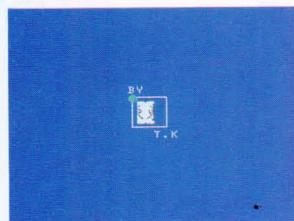
ろしい光景を見たことがないのだ。バブルが4つくらいになつたあたりから、このゲームはがぜんエキサイティングになってくる。美しいだけではないのだ。



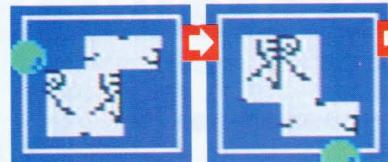
なぜ、選ばれた文字が「東」なのかは定かではないが、それはともかく「東」という字を完成させるパズルゲームだ。

このパズルは、15パズルや牛さんパズル(『シャロム』に出てくるパズラーのようなパズル)のタイプだ。

枠のなかには、「東」という字のバラバラ殺人死体ブロックが



↑つねに表示されるイニシャル
か作者の性格を語る



↑では、1面目を解きます!



↑中略。こういう形にならかんたん



↑最後の仕上げ。上のブロックを左に



↑フィニッシュが決まってついに完成



↑バラバラになって2面

少年隊でも、たけし軍団でもないパズルゲーム

ひがし

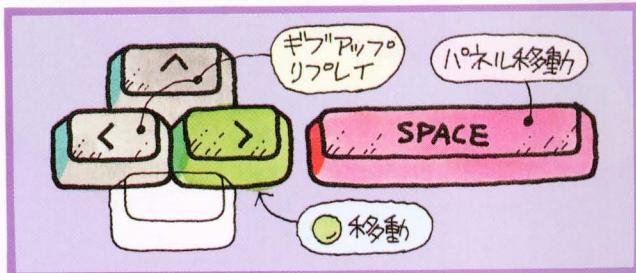
東

MSX MSX2/2+ / RAM8K / 1画面

BY 国井孝信

収められている。カーソルキーの右を押していると●がグル

グル枠の周囲をまわるので、適当なところで止めてスペースキ



リストは60ページ

ーを押すと、その反対側に空白があればそのラインのブロックを一気に押しやる。ただし、ブロックとブロックのあいだに空白があると、もうそれ以上動かない。

ああして、こうして、あちこちやってもとどおりの字(ただし、左寄りに置かなくてはいけない)にしたら1面クリア。あつというまにまた「東」はバラバラ殺人事件に巻きこまれてしまう。それが2面目だ。

そして、2面目もクリアすると、もう「東」は事件には巻きこまれず、作者のいう「エディット面のようなもの」になる。

その「エディット面のようなもの」とはなにかを知るとちょっと情けなくなる。たんに「東」をいろいろといじくって、友だちに出題するだけ。友だちが解いてもMSXはなにもいわないでキミが「わー、すごい」といってあげよう。

ねずみをふもうとして釘をふむ悲しい足ゲーム

くぎ

釘ふんじやつた

MSX MSX2/2+ / RAM8K / 1画面

BY MAR

下をちょろちょろ走りまわるのはねずみ。そこに巨大な足がズシンと迫ってくる。

ここでプレイヤーが足を操作するのなら、もぐらたたきみたいなもんだが、キミが操作するのはねずみのほうだ。

ねずみは、ほっておくとどんどん右へ進んでいく。右端にたりつくと、画面の反対側からしつこく出てくる。そこで、スペースキーを押すとハッと方向転換。押しているあいだじゅう、どんどん左のほうへ進む。あまりにも単純なねずみだが、なにしろねずみだからしようがない。

巨大な足は右へ左へ適当に位置を変えながらねずみをふもうとするので、とりあえずはふま

れないように逃げまわらなければいけない。

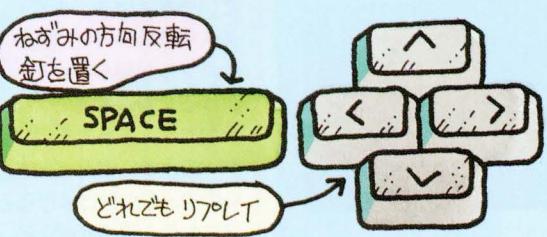
ねずみの武器はたった1本の不思議な釘。この釘は、ねずみが方向転換するたびに、その地点にワープしてくる。この釘をうまく足の位置を予測しながら置いていくのが唯一のねずみの攻撃方法だ。釘を足にふませるたびにスコア1点加算。ただし、

リストは61ページ



そのたびに足の出現する位置が低くなり、どんどん状況は厳しくなってくる。

ねずみが足にふまれるとゲームオーバー。それまでかせいだスコアを表示してくれる。



バスケットはつねに走りまわっていなければならぬので、呼吸器系統や循環器系統の弱い人、それから疲れるのがきらな人には苦手なスポーツだ。

しかし、1人静かにバスケットのまえに立ち、呼吸を整え、精神を集中してボールを投げこむフリースローだけは、だれにでも人気がある。

そういうわけで、これはフリースローだけを20回も楽しめるゲームだ。

バスケットの位置はずっと変わらないが、プレイヤーの位置は毎回変わる。画面上部に伸びたりちぢんだりして表示されるバーは、投げる力の強さを表していて、適当なところでスペースキーを押すと、そのときのバーの長さに応じた力でボールが投げ出される。

あとは、決着がつくのを見ているだけ。バスケットのふちぎりぎりのところではねかえったり、一度右端の壁にあたってう



画面中に散らばる赤いシャツを洗ってせっせとほしていく

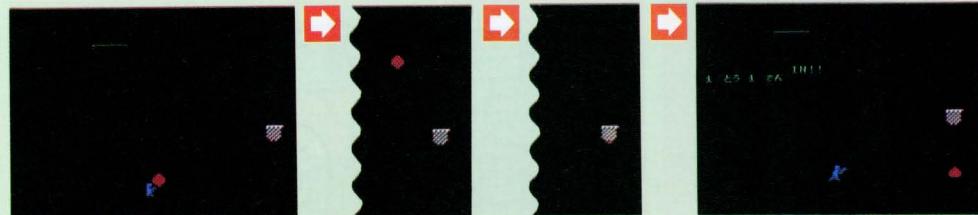
画面中に散らばる赤いシャツは汚れたシャツ。目的は、このシャツを真っ白に洗って、ものほしさおにほしていくことだ。ただし、パンプネコは、押すしかできない。

シャツを白い洗濯機のとなりまで持っていくてさらにひと押しすると、ぱッとシャツが真っ

さびしい夜、孤独なバスケット選手のふりをする

フリー スロー Free Throw

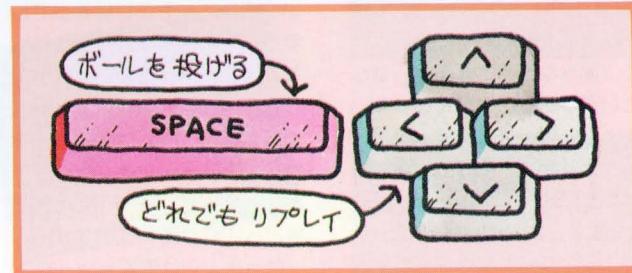
MSX MSX2/2+ / RAM8K / 1画面 BY 橋本敦



何度もやっているうちに、プレイヤーの位置によってどのくらいの力で投げればいいかがわかる。絶妙な力で投げ、バスケットにすっぽりボールが入ったときの感触は何度やってもいいものだ

まくスッポッと入ったりして、ボールの動きがけっこうリアルで雰囲気がある。

決着がつくたびに、画面左上にスローの回数と、成功した回数が表示され、20回投げ終わるととりあえず終わり。友だちと競争してもいいし、パーカクトを1人でねらうのもいい。



汚れたシャツを洗って、せっせせっせとほして

おせんたくパンプネコ

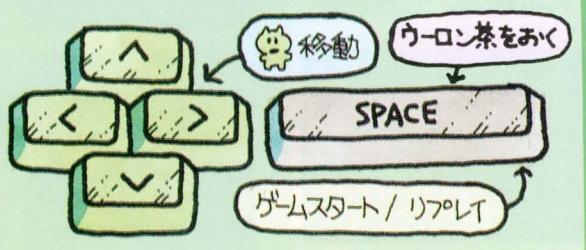
MSX MSX2/2+ / RAM16K / 5画面 BY 高村英一

白になる。真っ白になったら、画面の上に持ていって、ものほしさおに押しつけると、1枚ほしたことになる。洗濯機も押して移動させることができる。

丸いキャラクタは、携帯用ブラックホールで、やはり押すことができる。このキャラクタを押しつければ、敵やいろんなブロックを1回だけ消せる。

くるくる動くしゃれこうべにあたってしまうと画面下のウーロン茶が1個減り、これがぜんぶなくなるとゲームオーバー。ウーロン茶をおいて防御もできる。1個減るけれど、用がなくなれば取り返すことができる。

ものほしさおの端から端まで洗濯物をほしてしまうと、ウーロン茶が2個増えて、また新しい面が現れる。



リストは62ページ

④

ボールはこんな軌跡で

フアンズ

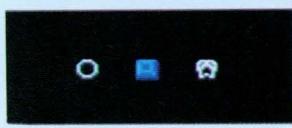
リストは69ページ

パンプネコ

最近は知らない人も多いが、となりのテクボリ編集部に実在するノーテンキなネコ



左から汚れたシャツ、洗濯機、洗ったシャツ、ものほしさお



携帯用ブラックホール、動かないブロック、しゃれこうべ



シャツを洗濯機の近くに持ってきて、キュッと押すと真っ白になる。それを上のものほしさおにほす。以下同様にくりかえす

1ページで紹介しているが、これは1画面タイプの短いプログラムだ。この短いプログラムの中に、けっこう手応えのあるパズル面がアソブも収められている。

このゲームの目的は、右上からスタートして左下の黄色い階段までたどりつくこと。

ただし、タイトルが『ROCK TRAP』となっているとおり、画面上に散らばる岩がさまざまに形を変えてトラップ(わな)にはまってしまう。

■進むたびにまわりが反転する

白くて丸いキャラクタが岩だ。プレイヤーは岩のないところしか進めないので、たとえば「FLOOR B1」と表示される1面をながめてみると、ぜつたいクリアできないんじゃないかなと思ってしまう。

ところが、プレイヤーが1歩進むたびに、そのまわりが反転するのだ。つまり、岩のあったところが空白になり、それまで空白だったところが岩になる。この性質をうまく利用して進んでいくと、なんとかゴールまでたどりつくことができる。

■次を推測して進むのがコツ

ただし、適当に進んでいるたいてい、はっと気づいたときにはまわり4方向とも岩ができるてしまい、身動きがとれなくなってしまう。気をつけていても、

1歩進むたびにまわりが反転する迷路のパズル

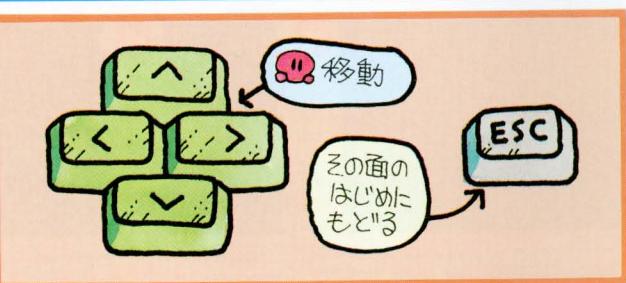
ロック

トラップ

ROCK TRAP

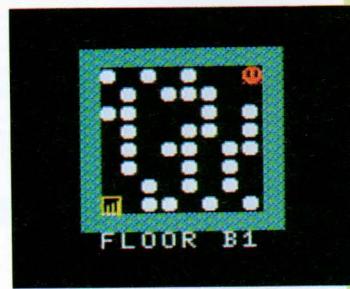
MSX MSX2/2+ / RAM8K / 1画面

BY MEIWA



いつのまにかそこにはまってしまう。そのへんがパズルなわけだ。また、閉じこめられないまでも、同じところをグルグル回る以外なくなってしまうこともある。こういうときは、ESCキーを押して、もう一度最初にもどってやり直すしかない。

けっきょくは何度もやって正しいルートを探していくしかなければ、コツがあるとすれば、自分が1歩進んだときに次に動く場所ができるのかどうかをつねに考えながらやっていくことだ。できれば、次の次までも考えていければいいのだが、それをやりはじめるとなに頭がしびれてくる。うそだと思うなら、やってみよう。



● 岩はけっこう巧妙に配置されていて、いろんなトラップがある

次を考えながら進んでも、いかはどちらへ進んでもやっぱり道がなくなることがわかってしまってきもある。ESCキーを押すしかない。

こうして、とりあえずは1面を解いてみると、このゲームのそれなりの奥深さが見えてくる。かんたんそうに見ても、ちょっとした仕掛けのせいで、パズルというのはいくらでも奥が深くなるものなのだ。

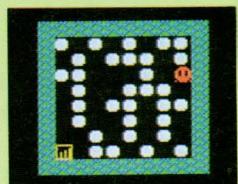
とくに、5面や6面は、意外なところに正解ルートがあって、苦労させられるだろう。

最終面の7面(FLOOR B7)を解き終わると、そこでプログラムは終わる。「OK」とカーソルが出てくるわけだ。

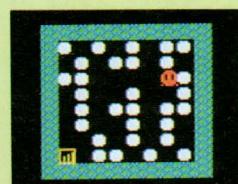
せっかく全面クリアしたのにそれではさびしいと思う人は、もしMSX2ユーザーなら、SETPROMPT"やったね"を実行しておくと、「OK」のわりに「やったね」と表示され、多少は雰囲気が出る。せこいが。

リストは63ページ

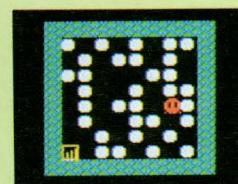
FLOOR B1の解き方



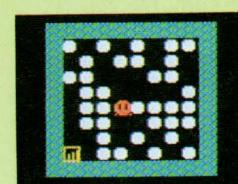
● とりあえず下へ進んでみる



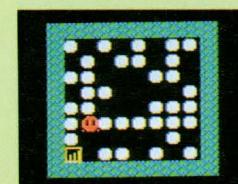
● 左へ進むと道が2つできた。うむ



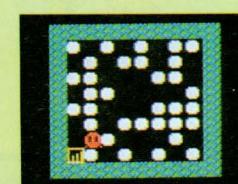
● 道ができやすい下へ2歩進んでみる



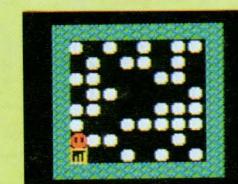
● 今度は左に連続して進むと上下に道



● 下に進んで、次に左へどんどん進む



● このへんでようやくゴールへの道が見える



● ここで下へ進めばゴールにたどりつける

FLOOR B2



● 最初、下へ進むか横へ進むかが焦点

FLOOR B3



● 比較的すなおな道筋で解けるサービス面

FLOOR B4



● つい進んでしまう方向には落とし穴がある

FLOOR B5



● これは難面。中ごろの進み方がポイント

FLOOR B6

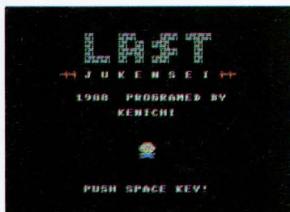


● 5面にくらべれば比較的かんたんな面

FLOOR B7



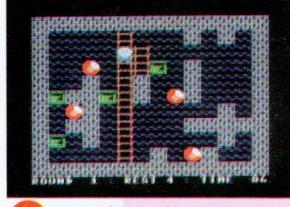
● 最後の難面。なかなか中央に抜けられない



受験生の訪問後現れるタイトル画面。切迫したBGMが流れる



左下からスタート



まずハシゴをのぼって



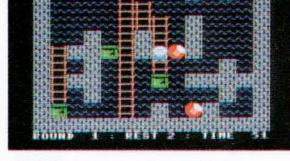
クリスタルは横飛びで取る



寄り道してもう1個取る



中央のはしごをまたのぼり

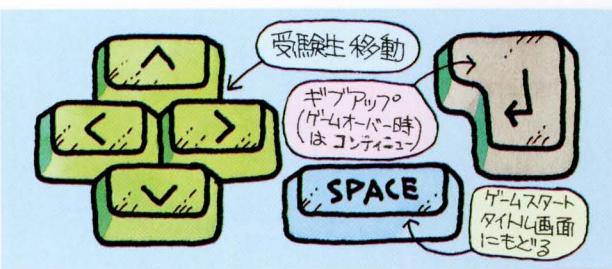


途中までコンテナを押す

敵キャラは出ないけどエルギーザふうのパズル

LAST受験生

MSX MSX2/2+ / RAM32K / 5画面 BY 尾花健一



ゲームは、最後の受験生がブザーを押して訪問してくれるシンから始まる。「わたしは最後の受験生です」と自己紹介して、ラウンド1に挑戦を始める。

最後の受験生の目的は、赤いクリスタルをすべて取ること。ただし、ここがだいじなのだが、クリスタルは横からしか取れない。上から近づいてもただ上に乗っかってしまうだけだ。

受験生はジャンプができない。はしごはのぼれるが、はしごをのぼりきってしまうことはできない。そのかわり、上から落ちるときは自由に左右に位置を変えることができる。実際にパズルを解いていくときは、この動作がもっとも重要になる。

緑色のブロックはコンテナだ。このコンテナは受験生が上に乗ると1段下に下がりつつ、はし



解き終わったときのエンディング画面。メッセージが泣かせる

ごを生み出す。どんどん下に押していくと、どんどんはしごを生み出していく。ただし、コンテナはほかのコンテナやクリスタルも消してしまうので、注意。もし、クリスタルを消してしまって、その面は永遠に解けなくなってしまう。リターンキーを押してギブアップするしかない。

受験生のチャンスは1回きりなので、ギブアップしたとたんにゲームオーバーになってしま

リストは64ページ

ラウンド・ピックアップ



ラウンド3。右上に浮いているクリスタルの取り方がポイント



ラウンド8。手近なクリスタルを取ってしまうとはまる



ラウンド12。最終面。かんたんそうだがかなりワナがある

う。制限時間を超えてゲームオーバーになる。

そこでスペースキーを押すとタイトル画面にもどるが、リターンキーならコンティニューブレイできる仕組みだ。

ぜんぶで12ラウンド。たっぷり楽しめる。



最後のクリスタルを取るとラウンドクリア。画面は上へスクロールする



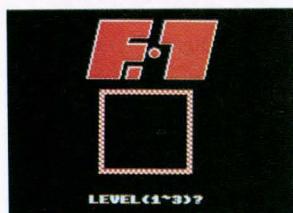
受験生

慣れない勉強に顔があおざめた受験生。やせてしまったため、メガネがひとくわ大きくなっている

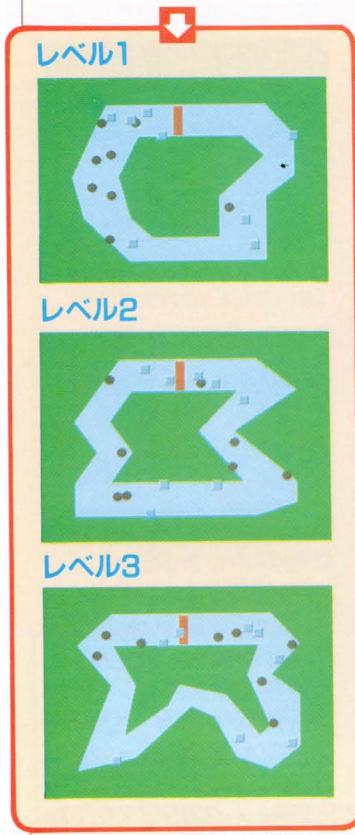


クリスタルを取って下へ

3コースが選べる



①最初に下の3つのコースから選んでからスタート



アルミナ

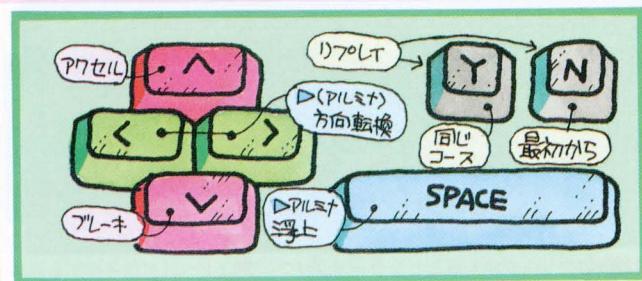
障害物

オイル

①愛車。名前と車体のデザインがピッタリ

①障害物。ちょっと浮上すればよけられる

①オイル。ひっかかるとスピニンしてしまう



3つのコースを走る、孤独なレーシングゲーム

イー ワン
E・1

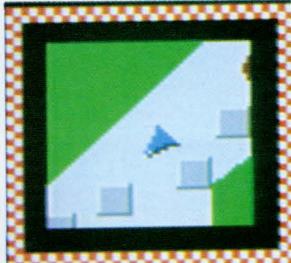
MSX 2/2+ / VRAM 64K / 5画面

BY Micky

リストは66ページ



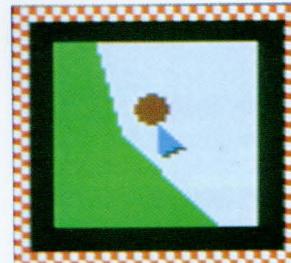
①カクッとカーブを曲がるのが気持ちいい



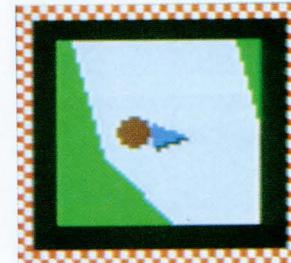
①目のまえに障害物が迫る。よける自信がなければ……



①アルミナを浮上させて上を飛び越えればいい



①今度はオイル。これは飛び越えられない



①オイルにひっかかるとスピニンしてとんでもない方向へ

①敵の車はいないけれど、レーススタート。ピッピッピッピッポー

自機はアルミナという名前の三角形型レーシングカー。障害物をよけきれそうにない場合は浮上することもできる。このアルミナを操作して、3つのコースでのタイムを競うゲームだ。

最初のタイトル画面でコースのレベルを1~3のなかから選ぶと、まずコースがかかる、次に障害物とオイルが置かれる。この2つは、新しくコースを選ぶたびに変わる仕組みだ。

アクセルをふかしてスタート。

ずっと押しているとかなりのスピードになるので必要があればブレーキをかけてもいい。

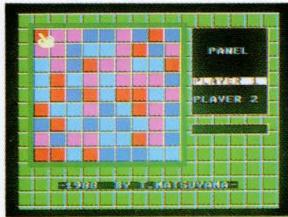
途中、障害物に出会ったときは、できるだけまわりこんでよけたほうがいいタイムが出る。よけきれない場合は、スペースキーで浮上すればだいじょうぶだが、そのかわり、スピードが落ちるのだ。ただ、障害物にあたってもクラッシュするわけではなく、ただ止まるだけだ。

また、なぜかオイルは飛び越えることができず、その上を通過しただけで進行方向をかってに変えられてしまう。オイルのほうが障害物より始末が悪い。

コースを1周するたびにラップタイムが表示され、3周するとゴールイン。トップのタイムを超えていれば更新される。

まったく同じ状態のコースをまた走りたければ「TRY AGAIN?」と聞かれたときにYキー。別のコースで走りたければNキーを押して、コースのレベル選びからくりかえす。

よくぶつかったり、スピニしたりするが、スピード感のあるレーシングゲームだ。



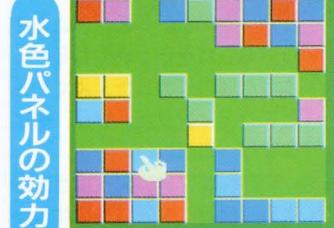
①最初は効力パネルしかない



②左の緑色のパネルがプレイヤー1のパネル。右側がプレイヤー2



③左から、水色、紫、赤、青、それぞれの効力パネル

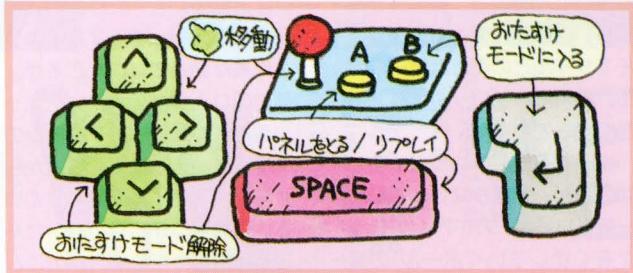


④ここで水色のパネルを取ると斜め4つのマスに効力をおよぼす

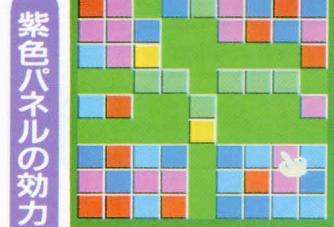
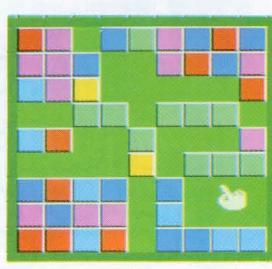
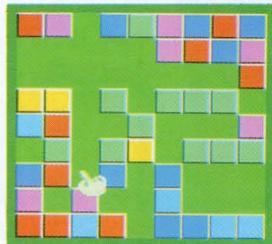
ヘルプ機能も付いた新型対戦用テーブルゲーム

PANEL

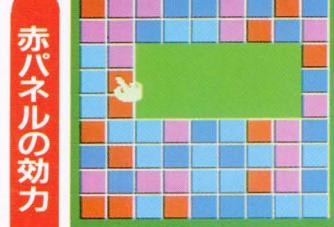
MSX2/2+ / VRAM64K / 5画面 BY T·MATUYAMA



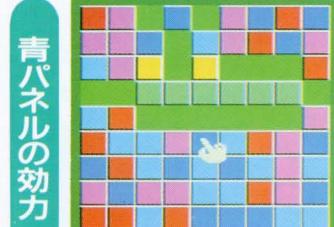
水色パネルの効力



⑤周囲8マスに効力。上のなにもないところには自分のパネルが出る



⑥横1列のパネルやマスに対して効力をおよぼす



⑦縦1列のパネルやマスに対して効力をおよぼす

赤パネルの効力



⑧縦1列のパネルやマスに対して効力をおよぼす

青パネルの効力

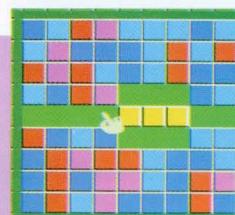


⑨縦1列のパネルやマスに対して効力をおよぼす

フミシング

リストは68ページ

実際のゲーム展開。どちらが有利かわからない



⑩プレイヤー2(黄)が青いパネルを取つて一撃



⑪ここで青いブロックを取るとゲームセット



⑫けつきよくわざかの差でプレイヤー2の勝ち



ふつう、2人で対戦するテーブルゲームは、たがいにコマを置いたり動かしたりして自分の勢力範囲を広げていくものだが、この新型ゲームは違う。あまりにも違うので、最初はどういうゲームかよくわからないほど。

最初の盤の状態は、4種類の効力パネルでびっしりと埋まっている。2人のプレイヤーは、それぞれ好きな効力パネルを自由に取り合って自分のパネルを増やしていく。

効力パネルは、
水色のパネル＝斜め4つのマスに効力をおよぼす
紫色のパネル＝周囲8つのマスに効力をおよぼす
赤いパネル＝横1列ぜんぶに効力をおよぼす
青いパネル＝縦1列ぜんぶに効力をおよぼす

効力とは、①そこになにかパネルがあればそのパネルを消す、②そこになんのパネルもなければ自分の色のパネルを置く、という2つの働きのことだ。

効力パネルの性質をどうしても覚えきれないときは、効力パネルにカーソルをあわせてリターンキーを押すと画面右のメッセージ欄で効力を教えてくれるヘルプ機能も付いている。

おたがいに効力パネルを取りあって、効力パネルが1枚もなくなるまでゲームは続く。効力パネルがあるかぎり、好きな場



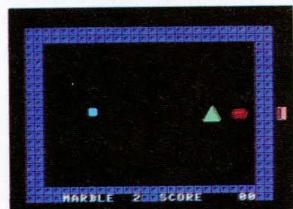
⑬ヘルプ機能。指定したパネルの効力を右の欄で説明してくれる

所のパネルが取れるので、手づまりすることもない。最後の効力パネルが消えたとき、最終的に自分の色のパネルが多いほうが勝ち。

ルールはわかったとしても、どう戦えばいいのか、しばらくやってみないと見えてこない不思議なゲームだ。



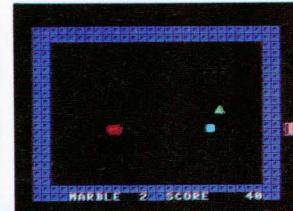
①タイトル画面。下の「M C M」はローマ数字で1988のこと



②③空中に浮かぶGONを目指してフワフワッ



④⑤GONは4片のブロックでできている。まず1片を破壊



⑥⑦ガンセキミサイルをおそれつつ、GONの破壊を続ける

あまりの難しさにしびれる新型ブロックくずし

マーブルマン

MSX MSX2/2+ / RAM16K / 10画面

BY 中井光

強烈な加速度と、面の外から
ねらい定めて発射されるガンセ
キミサイルとの両方と戦いながら、
三角形のブロック「GON」
をくずしていく。

ようするに、ブロックくずし
なのだが、かなり変わっている。

第一に、マーブルマン(ブロック
をくずしていくボール)の操作は上方向のカーソルキーだけ。
このキーは、マーブルマンに上
方向の加速をつけるだけだ。な
にもしないと、マーブルマンは
下方向に加速され、どんどん速
いスピードで下に落ちていく。
といっても、下端を越えると上
端から出てくるようになってい
る。

左右の方向は、なにかブロック

にあたったときだけ変わる。
ふつうのブロックくずしのよう
な単純な動きでないところが、
魅力のひとつなのだ。

また、つねにマーブルマンの
Y座標をねらって画面右端から
ガンセキミサイルを発射してく
るいやなやつがいる。ガンセキ
ミサイルにあたると当然のこと
ながらマーブルマンの残り数は
1つ減ってしまい、残りが0に
なるとゲームオーバーだ。

マーブルマンは最初3つあっ
て、初回3000点で1アップ、以
下は5000点ごとに1アップして
いく。1アップするときに、画
面がピカピカと光るところが芸
が細かい。

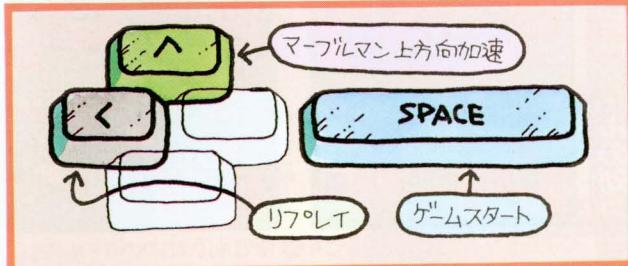
もうひとつの魅力は、多様で

リストは71ページ

異様なステージ。ステージ1は、
ただGONが浮かんでいるだけ
だが、次のステージからは5種類
のブロックが奇妙なデザイン
で配置されていて、一種パズル
のようなイメージがあるので。

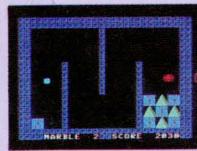
「とにかく1回や2回や3回や
4回であきらめないでマーブル
マンを手なづけてください。そ
うすれば恍惚のライト感覚を
味わえます」と作者の手紙にあ
ったが、ガンセキミサイルをよ
けながら、不自由なマーブルマ
ンでGONをねらっていると頭
のどこかが飛んでしまいそうだ。
難関続きの14面をクリアすると、
そこには粹なエンディングデモ
が待っている。このゲームの激
しい難しさをそっとやわらげる
ようなほのぼのした、よくできた
エンディングだ。ぜひ、そこまで行
ってほしい。

できればファンダム担当者の
ように無敵に改造したりなんか
しないで……。無敵にしてもそ
れなりに楽しいけどね。

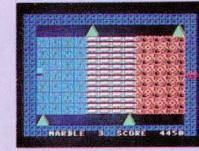


・エンディングまでは
イバラの道

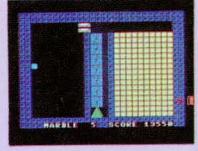
ステージ4



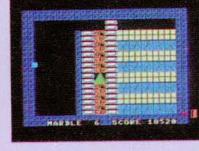
ステージ7



ステージ10



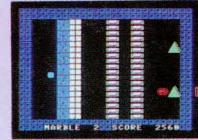
ステージ13



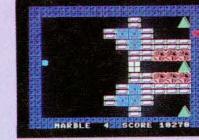
ステージ2



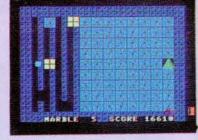
ステージ5



ステージ8



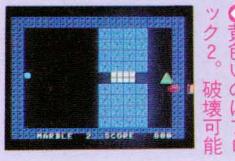
ステージ11



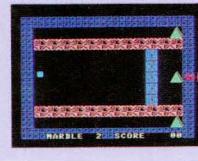
ステージ14



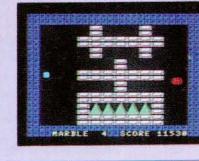
ステージ3



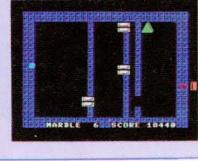
ステージ6



ステージ9



ステージ12



エンディング



プログラムの作り方が

どんどん分かる！

300種の
オリジナル・プログラムが

作れる！

パソコン
サイコロ
5
3
4
2
6

ニックネーム
投票集計
ラバーラバ

★楽しいプログラムが
思いのまま作れる！

プログラムを作つて

自慢できる！



MSX 対応
ターボパワーの
パソコン講座

- ★グラフィックも思いのまま！
- ★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる！

★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまう機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！

★プログラムが作れば楽しさ100倍!!

あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！

暗号作成
&解読
サンクス サンクス
君じよくさん
トモトモトモ
君じよくさん
VOCALOID
SOP

楽しみいっぱい！
キミだけに教える
300のプログラム！

ハガキや
ポストへ！

すぐ役立つ！
講座案内資料

無料送呈

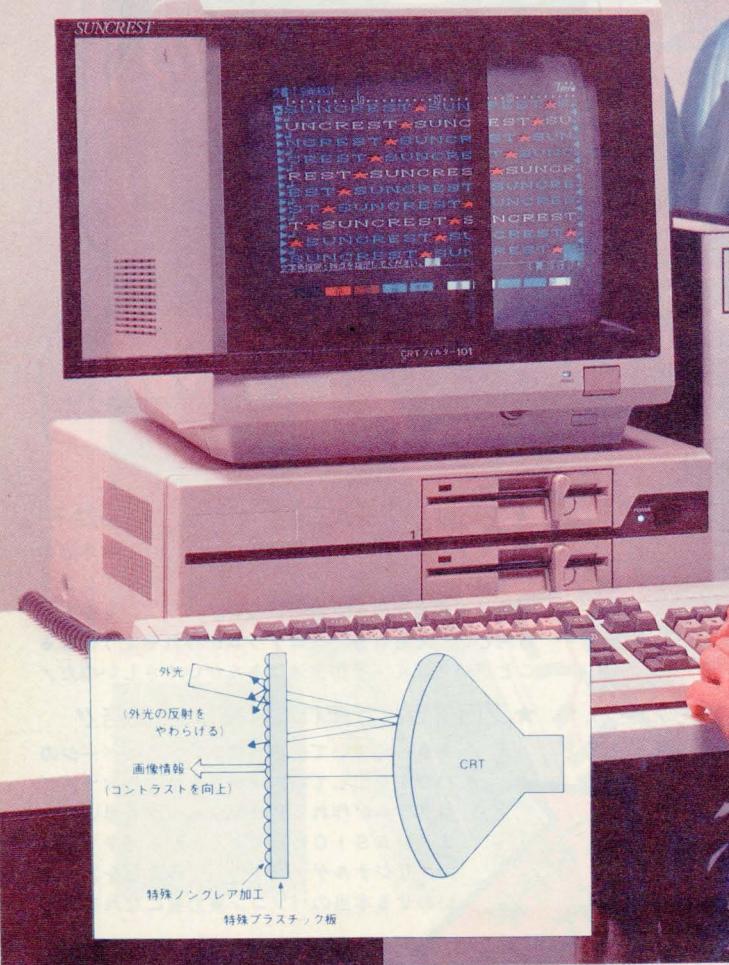
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！

うつ
ふせ
め
ノングレア
映りこみやチラツキを防ぎ、目にもやさしい特殊フィルター!!

CRTフィルター101

半額

7日間無料使用OK!効果なければ返品自由!!



■ 映りこみやチラツキを防止

反射のため、画面の中に自分の顔や室内の周りの光景が映りこんで、画面が見づらくなる場合があります。この現象と、画面のチラツキを防止する事により、目の疲れをやわらげます。

■ 紫外線障害から目を守ります

目に有害な紫外線を画面から約100%カットします。

■ コントラストのある鮮明画像

可視光線を約40%吸収し、コントラストのある鮮やかな画像が得られます。

■ 取り付けも簡単

取り付けは、マジックテープによる着脱式ですから、簡単。必要に応じて着脱出来ます。

お申し込みは今すぐ、
おハガキか
お電話で!!

ハ
ガ
キ
で

CRTフィルター101
14・15型用を申し
込みます。
•郵便番号・住所
•氏名・印・年令
•電話番号

40円

〒577
(株)サンクレストJPN
柏田西1-9-15
大阪府東大阪市

電話で

東京 03-818-5511
大阪 06-303-4152
(株)サンクレスト
• 〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15

■受付時間

東京 平日 >午前10時～午後6時
日・祭日

大阪 平日 / 午前9時～午後7時
日・祭日 / 午前9時～午後6時

★あなたのディスプレイがノングレアタイプに大変身!!

CRTフィルター101は、フィルター表面を特殊加工(ノングレア加工)しています。最近の高額のディスプレイには、表面をノングレア加工した商品がありますが、このフィルターをつけるだけで、今お使いのディスプレイがそのまま同じ機能を持つことになりお得です。

サイズ(mm)
14・15型 262×330 定価 9,800円 → 4,900円

★今なら お支払いは、正月でOK!!

送料500円は、別途いただきます。代金支払方法は、同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りください。万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります。

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクに アスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。

②RUN

③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000> 200
↑ ↑
行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見していくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CAS:CHECK"

(CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、R

E M文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(一度でもRUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、

MERGE"CHECK"

とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、

SCREEN 0

WIDTH 4 0

としておく。

④GOTO 9 0 0 0

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

「」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。

⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。

⑥修正が終了したら④からの作業を繰り返し再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

⑧RUNするまえに、

DELETE 9 0 0 0 - 9 0 6 0

として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。

⑨念のため、チェックズミのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、

RUN

⑩これまで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---  
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256  
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1  
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256  
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0  
9050 FOR I=4 TO L:S=255 AND (S+PEEK(V+I))*(IMO  
D9+1)):NEXT:PRINT USING "# #####";VS;S;  
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス 発見プログラム2の確認用データ

9000>200 9010>152 9020>153 9030>118
9040>134 9050>102 9060>???

プログラムの 質問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。
①RAM容量などが自分の機種に適しているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーができるかを明記。電話の場合は、プログラムに入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。



プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

●はじめてのファンダム	56
●BUBBLE BALL	58
●東	60
●釘ふんじゅつ	61
●Free Throw	62
●ROCK TRAP	63
●LAST受験生	64
●E・1	66
●PANEL	68
●おせんたくパンプネコ	69
●マーブルマン	71
●MSXサウンドフォーラム	74
●ファンダムハウス	76

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中
リンクスの中にあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービス中

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH 4 0としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOKは含めない)により3タイプにわける。

①画面タイプ
1画面以内のプログラム

②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム

③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール

①盗作、二重投稿厳禁

②テープかディスクで投稿する

③詳しい解説の手紙をつける

(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番

号・郵便番号

(2)プログラムの遊び方、使い方

(3)変数の意味・プログラム解説

(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど

(5)プログラムを作るとときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、

メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先

封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7

TIM MSX・FAN編集部

「ファンダム・プログラム」係

まで郵送してください。

なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典

掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■季間奨励賞

第5回季間奨励賞より奨励作品の基準が変わりました。

第5回からは部門、タイプに関係なく1989年1～3月号に採用された、すべての作品を奨励賞の対象作品として、編集部が特に優秀と認めた作品に奨励賞が送られることになりました。奨励賞を受賞した作品の作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本教えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにしてさしあげます。官製ハガキに右下の応募券をはって、(1)今月号でおもしろかったプログラム3本、(2)住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号(3)希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは1月31日必着。

アンケート
応募券

はじめてのファンダム



第5回 プログラムを作る(キー入力)

前回までのはじめてのファンダムでは、掲載されているプログラムを打ちこむときのポイント、プログラムの保存、呼び出しの方法などについて説明してきました。

今回のはじめてのファ

ンダムでは、1歩進めて、自分でプログラムを作りたい人のために、「プログラムを作る」と題して、代表的なキー入力方法4つについて、サンプルプログラムとあわせて説明します。

8方向入力可能なSTICK関数

キャラクタやスプライトを4方向に移動させたり、B方向に移動させたりするのに便利なのがSTICK関数だ。

STICK関数は、スティック(キーボードのカーソルキー ジョイスティック)がどの方向へ押されているかを調べて、その結果を数値として得る関数で、STICK関数が調べる方向は、全部でB方向ある(イラスト参照)。

このSTICK関数を使ったプログラムがLIST1の

STICK用サンプル。

このプログラムは、"●"を4方向に動かすプログラムだ(最初はなにも表示されない)。

このプログラムで、とくに注目してほしいのが行30だ。この行で、行20で変数Sに入れられたカーソルキーの状態と関係式により"●"の座標増分を決定している。

関係式とは、「>」、「<」、「=」の3つの演算子を使った式のこと、式が成立すると「-1」、成立しなければ「0」の値を持つ性質がある。

"●"のX方向の座標増分は、
A=(S=7)-(S=3)

▼ LIST1 STICK用サンプル

```

10 CLS:X=10:Y=10
20 S=STICK(0)
30 A=(S=7)-(S=3):B=(S=1)-(S=5)
40 IFA=0ANDB=0THEN20
50 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+A:Y=Y+B:LOCATE
X,Y:PRINT"●"
60 GOTO 20

```

4方向改造リスト

```

30 A=(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<30):B=(S=1ANDY
>1)-(S=5ANDY<22)

```

8方向改造リスト①

```

30 A=(S=80RS=70RS=6)-(S=20RS=30RS=4):B=(S
=80RS=10RS=2)-(S=40RS=50RS=6)

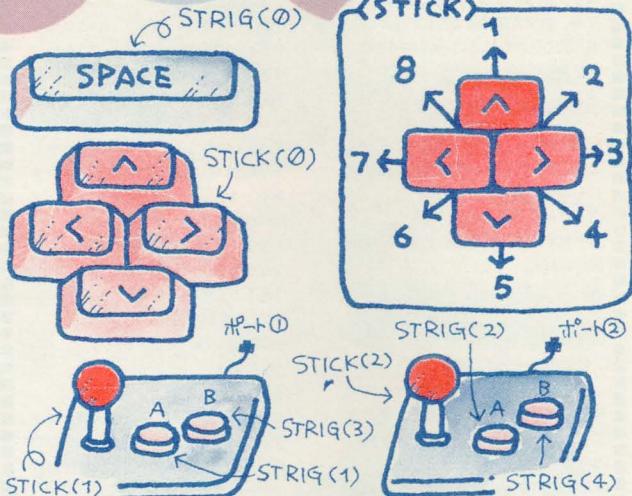
```

8方向改造リスト②

```

15 FORI=0TO8:READ X(I),Y(I):NEXT
16 DATA 0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-
1,0,-1,-1
40 IFX(S)=0ANDY(S)=0THEN20
50 LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+X(S):Y=Y+Y(S):
LOCATEX,Y:PRINT"●"

```



■ STICK関数とSTRIG関数

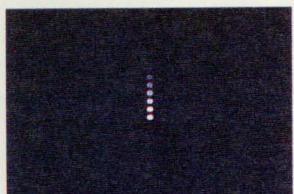
で決定されている。カーソルキーの左が押されたときに変数Sには7が入る。そして、S=7という関係式が成立し、(S=7)が-1、(S=3)が0になり、A=(-1)-0=-1

となって、座標増分Aに-1が入る。また、カーソルキーの右が押されたときは、変数Sに3が入り、

A=0-(-1)=1

となって、座標増分Aに1が入るようになっている。Y座標増分BもX座標増分と同様にして行われる。このように関係式を利用して、1行で座標増分の処理をしているのだ。

このサンプルを実行し、"●"を画面の端まで移動させていくと、エラーがでたり画面がスクロールしてしまう。これは、必要最小限のプログラムといった理由のひとつなのだが、このサンプルには、座標の範囲の限定がされていないのだ。サンプルの行30の代わりに「4方向改造リスト」を入れてみてほしい。この改造リストは、「AND」という論理演算子を使用してX座標は1~30、Y座標は1~22までの範囲までしか動かないようしているのだ。論理演算子について



STICK用サンプルを実行したときの"●"の軌跡

ではP76を参照してほしい。

いままでは、4方向の移動について説明してきたが、このサンプルを少し改造することによりB方向の移動も、かんたんにできる。B方向改造リスト①、②がそれで、改造リスト①は行30を書き替えるだけ。改造リスト②は行30を消去し、行15、16を加え、行40、50を書き替えるのだ。改造リスト①は、サンプルと同じように関係演算と「OR」という論理演算子を組み合わせたもの。改造リスト②は、配列変数にあらかじめ座標増分を設定しておき、変数Sの値によって座標増分を決定する方式だ。リストが長くなってしまう欠点はあるが、改造リスト①より実行速度が速いという利点もある。

また、STICK(0)の0を1や2に変えるとジョイスティックからの入力を受け付けることができる(イラスト参照)。

トリガーの入力 STRIG関数

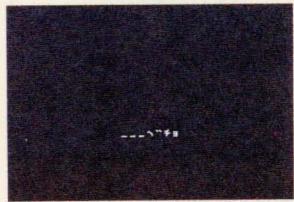
ゲームスタート、リプレイ、キャラクタの移動などいろいろな用途に使えるのがSTRIG関数だ。

STRIG関数は、トリガー(キーボードのスペースキーやジョイスティックのボタン)が押されているかどうかを調べる関数で、トリガーが押されていれば-1、押されていなければ0の数値を得るようになっている。

LIST2~4は、このSTRIG関数を使ったサンプルプログラムだ。

LIST2は、スペースキーが押されるとビープ音をならしてプログラムが終了するようになっている。I=-STRIG(0)をしているのは、スペースキーが押されるまでI=-0となりIに0が入りループをくり返し、スペースキーが押されるとSTRIG(0)が-1になり、I=-(-1)となりIに1が入りループが終了するようになるためだ。

また、LIST3では、IF文の条件式の値が0以外だとTHE



STRIG用サンプルⅠの実行例。
ベチョとつぶれる

▼ LIST2 STRIG用サンプルⅠ

```
100 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT:BEEP
```

▼ LIST3 STRIG用サンプルⅡ

```
100 IF STRIG(0) THEN BEEPELSE 100
```

▼ LIST4 STRIG用サンプルⅢ

```
10 CLS
20 LOCATE 12,13:IF STRIG(0) THEN 40
30 PRINT "●●●":GOTO 20
40 PRINT "___ベチョ":GOTO 20
```

N以下を実行することを利用して、同じようにしている。

LIST4は、LIST3を応用したかんたんなプログラムで、スペースキーを押すと、“●●●”がベチョとつぶれるプログラム。

STRIG(0)を1や2に変えるとジョイスティックのトリガーの入力をうけつけることができる。くわしくは、イラストを参照してほしい。

1文字入力の INKEY\$関数

キーボードから文字を入力するのに使われるのが、INKEY\$関数だ。

INKEY\$関数は、キーが押されればその文字を、キーが押されなければヌルストリング("")を得る関数だ。INKEY\$はキーボードで押された文字をそのまま受け付けるため、同じキーを押しても、CAPキー、かなキー、GRAPHキーのON、OFFにより違う文字を得ることになるので注意が必要だ。また、INKEY\$関数によって拾われた文字は、画面に表示されず、プログラム中、INKEY\$が書かれた部分でプログラムが停止することはない。このため、キー入力待ちにするには、LIST5の行10のようにしなければならない。

LIST5は、このINKEY\$を使ったサンプルで、キーが押されてINKEY\$に文字が入ると音が鳴るプログラムだ。



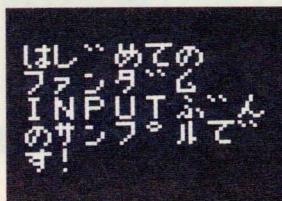
複数の文字入力 INPUT文

INPUT文は、INKEY\$と同じように、キーボードからキー入力を受けることができる。INKEY\$との違いは、INPUT文を実行すると、画面に“?”が表示されキーボードからの入力待ちの状態になると、

INPUT"LEVEL":Aとして画面にメッセージを表示しながらキー入力ができるということだ。

LIST6は、このINPUT文を使用したサンプルプログラムで、キー入力された文字をスクリーンモード3で大きな文字にして表示するプログラムだ。RUNを実行すると、

?



INPUT用サンプルの実行例。
横8文字で5行表示可能

▼ LIST5 INKEY\$用サンプル

```
10 A$=INKEY$:IFA$=""THEN10
15 A=ASC(A$)MOD94+1
20 PLAY"T255V15L32N=A;"
30 GOTO 10
```

▼ LIST6 INPUT用サンプル

```
10 OPEN"GRP":"AS#1
20 CLS:A$="":INPUT A$
30 SCREEN3:PSET(0,0):PRINT#1,A$
40 FOR I=0 TO 1:I=-STRIG(0):NEXT
50 GOTO 20
```

▼ LIST7 キーマトリクス用サンプル

```
10 IF(PEEK(&HFEB)=0) THEN BEEPELSE 10
```

と表示され入力待ちの状態になるので、表示したい文字を入力してリターン。スペースキーを押すと入力待ちの状態にもどる。

ちょっとかわった キーマトリクス

最後は、ちょっとかわったキー入力の方法で、キーマトリクスを利用する方法だ。

キーマトリクスとは、キーボードのキーが押されているか押されていないかを調べるもの。このキーマトリクスの状態を保存しているのが、RAMの&HFBE5~&HFBDの9バイト。この場所をPEEK関数で呼び出し、その呼び出した数値と論理演算子を利用して、キー入力をしらべることができるのだ。

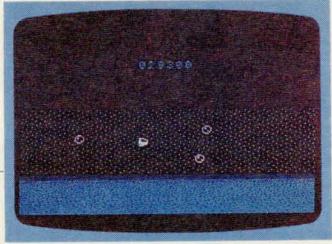
LIST7は、このキーマトリクスを利用した方法のサンプルプログラムで、SHIFTキーが入力されるとビープ音があり、プログラムが終了するようになっている。SHIFTキーのほか、~AND2でCTRLキー、~AND4でGRAPHキーが使えるようになる。

バブル ボール BUBBLE BALL

MSX MSX 2/2+ RAM16K

BY 若林正樹

遊び方は45ページにあります



```

1 CLEAR 10, &HCFFF:DEFUSR=PEEK(-2442)+PEE
K(-2441)*256+74:SCREEN2:'('>る#く わラキ(よ=(む
ヨヘニ[ひw#ひッ(へ*りらなび*vよ)ニqo0° ラヨA0
2 A=USR (&HD000)
3 'ム木ム木ムミ木金金とムK木%木木&ほらム木*$時×BuムZ木*大年B
OムZ木("円-$ノムZ木ナム百!$れ%こヨ<>'トム、木ま2M<>'8
4 'サ,-'RノまムZ木ナ一百ま×も%エヨナラ時千壱|ーー'トワ%タヨB元
bムき木/A$わ%エヨ十子ヨ金元木むエ時#ノ2か金年木むエナト%イラ
5 '—:金むエウムル木SB金ムル木オ%ノヨ火年く円火分4金89火金,百火土
,円火秒,金8°火土く円火円4金8火時く金9壱火ト$金8火と$金9/壱
6 '火口$金8火き$金9%イラ十へヨ>チヨK9$J'中火G$年ま8X時火そ$)
ま9ま9むH火口く土むHA十れCルcB土ムき木ウ!ムき木cBムき
7 '木ユ壱R/マ%4土むHコま8分4土99ま'一9$$'ま9ま$'むc//'
は分レ年Sマ%く金9$'むcは日9$壱/€'—むcは日9$日
8 'トあ%ノヨ十木小トロム、木%スヨ十ヨ時円8壱火<>十:4/!火日$分中
火#,金9トヘ2テ十QX金時木ム、木%ナラ十bヨル時千9$年'壱
9 '/€$火日く万々年ル中分!—$んユ——',トなな十木トトム、木%Y
ヨ9$—:百時秒'マ時ト2十木元ト秒ム、木>チヨおおおハ分$'
10 '月%ノヨ十へヨ時#R中お4土むH'一火分4万R中お4土むH火分くト/—
ートにムサ木ワスさやB分"そムき木B元"トムき木9"ムムき木ウムワ木
11 'B金ムワ木カムホシヤムサ木ワ×まE土I土Y土[土[元K'百ト木土木$木
金木Y水YヨヨYヨYY&ヤ年え土D秒D土ト金秒Dト木ト金秒木年D木
12 '土木$木木秒木木金44444444t十木d金木わJナな水水事わFオ・
●うF9水水日年円時秒元水水木木木木木ワ#タトト木ト_

```



プログラマからひとこと



1年もかかつてしまつた

こんにちは、若林です。初投稿です。このプログラムは初めてマシン語を使用して作ったゲームです。完成までに、何十回も手を加えたので、1年もかかつてしましました。このゲームで気にいっている部分は、キャラクタの動きの速さと画面のスクロールです。いまテスト前なので、あまり時間がなくて困っています。でも、どうしても遊んでしまいます。最後に、友人を紹介します。石坂、大矢、岡安、加藤。

●BY 若林正樹

- PSG設定
- &HD075~&HD096
- ワークエリア初期化
- &HD097~&HD0E1
- 自機移動
- &HD0E2~&HD173
- バブル移動、効果音発生
- &HD174~&HD19D
- スコア表示
- &HD19E~&HD1F2
- スクロール処理
- &HD1F3~&HD21F
- ゲームオーバー判定、CTRLキーとSTOPキーが同時に押されたらBASICにもどる
- &HD220~&HD248
- ゲームオーバー、リプレイ処理
- &HD249~&HD254
- キャラクタの色データ
- &HD255
- 背景スクロール増分
- &HD256~&HD285
- キャラクタパターンデータ

リストを打ちこむときの重要な注意

このプログラムはマシン語を使用しています。リストを打ちこみおわったら、かならずセーブしてからRUNしてください。判別しにくい文字については、右のページの「この文字に注意」を参照のうえ打ちこんでください。

行9にある「■」はカーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1, CHR\$(255)と打ちこんでリターンキー

を押すとF1キーで打ちこむことができます。

なお、上のリストが打ちこみにくい方は右ページのリストを打ちこんでください。右ページのリストはマシン語データを16進数に変換してあるだけでゲーム内容はまったく同じです。

また、このプログラムを実行後、ほかのプログラムで遊ぶときは、CLEAR300としてリターンキーを押してからにしてください。

変数の意味

A.....USR関数呼び出し用

プログラム解説

1 初期設定

●マシン語領域の確保●USR関数定義●初期設定●マシン語データ

2 ゲームスタート

●USR関数呼び出し

3~12 マシン語データ

●行1のマシン語プログラムで&HD000~&HD2BCに書き込まれる

マシン語解説

&HD000~&HD020

初期設定

&HD021~&HD037

画面作成

&HD038~&HD041

スプライトパターン定義

&HD042~&HD057

キャラクタの色設定

&HD058~&HD067

背景スクロール増分初期化

&HD068~&HD074

この文字に注意

以下の2つの表は、「BUBBLE BALL」に使用されている文字、記号のなかで、判別しにくい文字、記号と打ち込み方のわかりにくい文字、記号を一覧表にしたもの。

■判別しにくい文字

リスト	画面表示	名称
へ へ	へ へ	ひらがなの「へ」、カタカナの「へ」
○ ○	○ ○	小文字の「〇」、グラフィック記号の丸
〇 〇	〇 〇	大文字の「〇」、数字のゼロ
， ，	， ，	カンマ、アポストロフィ※1
Ｔ Ｔ	Ｔ Ｔ	大文字の「Ｔ」、グラフィック記号※2
＝ 二	＝ 二	イコール、カタカナの「ニ」
I 丨 I 丨 I 丨	I 丨 I 丨 I 丨	大文字の「I」、小文字の「L」、グラフィック記号の縦棒※3
＋ ＋	＋ ＋	プラス、グラフィック記号※4
り り	り り	ひらがなの「り」（カタカナはでてこない）
ト ト	ト ト	グラフィック記号（カタカナの「ト」はでてこない）※5
－ －	－ －	グラフィック記号の横棒（マイナスはでてこない）※6

*1 SHIFT+「7」、*2 GRAPH+「R」、*3 GRAPH+「I」、*4 GRAPH+「F」、*5 GRAPH+「D」、*6 GRAPH+「-」

■打ち込みのわかりにくい文字

「!」(アポストロフィ)はSHIFT+「フ」。 「!」(破線)はSHIFT+「¥」。 「@」(アットマーク)は「P」の右側のキー。
グラフィック記号では、「月」～「土」がGRAPH+「1」～「7」。
「百」、「千」、「万」がGRAPH+「8」～「0」。「円」はGRAPH+「¥」。

「年」はGRAPH+「Y」。「時」はGRAPH+「H」。「分」はGRAPH+「M」。「秒」はGRAPH+「S」。 そのほか、「T」などの格子をかくためのグラフィック記号の線は、キーボードの右端から3列目、上から2段目以降に固まって配置されている。

&HD286

バブルの数の初期値

&HD28E～&HD295

ゲーム開始時のスプライト属性

テーブルデータ

&HD296～&HD2A5

スプライトパターンデータ

&HD2A6～&HD2AF

スクロール増分初期値

&HD2B0～&HD2BC

PSGデータ

ワークエリア解説

&HD2BD

バブルの数

&HD2BE～&HD2C4

スコア

&HD2C5～&HD344

スプライト属性テーブル

&HD345～&HD3CA

バブル移動増分データ、スクロール増分

BUBBLE BALL 16進数バージョン

MSX MSX2+/RAM16K

```

10 CLEAR200, &HFFFF:CLS:DEFINTA-Z:AD=&HCF
FF:DEFUSR=&HD000:K=50
20 C=0:K=K+10:LOCATE0,1:PRINT"Line ";K:RE
ADA$:IFA$="*"THEN50ELSEL=LEN(A$):FORI=1
TO STEP2:D=VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):AD=AD+
1:POKEAD,D:C=C+D:NEXTI
30 READB$:C$=RIGHT$(HEX$(C),2):IFC$<>B$T
HEN40ELSE20
40 PRINT"DATA ERROR in ";K:END
50 SCREEN2:A=USR(0)
60 DATA CD6F00CD7E00CDCC000101E0CD470021
000022EAF3CD6200262006183E71CD5600,9B
70 DATA 2619043E80CD5600241E050E20C5CD56
00C13C091D20F62196D216380E10CD5C00,08
80 DATA EB2E4916347EB7280D234EC5EBCD5600
C11309EB18EF21A6D211C1D3060A7E1213,1A
90 DATA 12132310F821BCD23E0C5ECD93002B3D
20F82186D211BDD2010C00EDB0061FC52E,62
100 DATA 92010400EDB0C110F52145D3130E7C3
601EDB0AFCD5004F3E01CDD500B121C5D2,8E
110 DATA FE043805FE0730013435FE012809FE0
22805FE0828013423FE023805FE05300134,66
120 DATA FE063801357FEF10200134FEE020013
52B7EFE4B200134FE932001352145D311C9,C8
130 DATA D23ABDD247352046231AFE432004EB3
41806FE9B2025EB35E87EED4477FE803802,23
140 DATA ED443D0F0FF63FD55F3E02CD9300AF1
DCD93005F3E00CD9300D17E4E2BCB213002,B1
150 DATA ED447779EB340730023535EB2323133
5202023EB35EB2017ED5F2B2BE607D6044F,B9
160 DATA CB2138013C772323ED5FE6033C777E2
B7723231313ED5FE60FF6031213108321C5,6A
170 DATA D211001B0E80CD5C0021C3D211BDD20
605347FE3A381136302B78FE0320071AFE,92
180 DATA 1F28013C1210E92EBF114D18010600C
D5C0021C1D3115ED2D5060A352004237E2B,22
190 DATA 777FE03380B0E04D51A0712130D20F
9D113131313232310E1E11100140E30CD5C,4D
200 DATA 002155D23520133609060823CB0610F
B2E5611000C0E08CD5C003ABDD2878787C6,00
210 DATA 073C20FD21C5D211C9D2061F4E1A913
002ED442313FE07300B4E1A913002ED44FE,15
220 DATA 07380D2B13131310E2CDB700D8C397D
03E071E9BCD93003E0C1E50CD93003C1E00,F8
230 DATA CD9300AFCD800573E01CDD800B23CC
A68D0CDB700D818EB410245025502570257,CF
240 DATA 0C471701020040004002000AAFFAA5
555AA55AAAA114411208410020108400208,90
250 DATA 40048000220010800800400040004000
001000013030303030307011000F6001,F6
260 DATA 0100F846C1E1FFF7EF83C42B1A1818
5423CFFFF03040506080CFFFF0000000000,CB
270 DATA D81FBC1010100010,F3,*
```

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください。

10>181	20>246	30>73	40>145
50>84	60>209	70>22	80>120
90>98	100>235	110>10	120>10
130>145	140>4	150>161	160>175
170>231	180>198	190>243	200>87
210>242	220>120	230>66	240>72
250>76	260>113	270>64	

■プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください。

1> 93	2>177	3>231	4> 15
5>136	6>189	7> 5	8> 82
9>172	10> 90	11> 40	12>210



```

1 DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH6:KEYOFF:CO
LOR15,4,4:FORI=0TO47:VPOKE384+I,VAL("&H"
+MID$("7FFFFFFFCFEF6F8FEFEE8EEE8E6F4FAF2E
ECEBAFCFCFFFF7FFEEEEEEFDF3FFFFFF1FEFAF4F9
F7FBFDFFDE7F3FFFFFFFE3C7EFFFFFDFD7A3C"
,I*2+1,2)):NEXT:SPRITE$(0)="<~■んんz<"
2 LOCATE,8:PRINT"BY      |   |   |   |   |"
|   |   |   |   |   T.K":VPOKE8198,241
3 FORI=0TO2:READA$:LOCATE1,10+I:PRINTA$:
NEXT:X=13:Y=9:V=6144:Z=0
4 X=X+A*T:Y=Y+B*T:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),3
,0:S=STICK(0):T=(S=3):A=(Y=9ANDX<17)-(Y=
13ANDX>13):B=(X=17ANDY<13)-(X=13ANDY>9):
IFS=8THENRUNELSEIFSTRIG(0)THEN5ELSE4
5 C=(X>13ANDX<17):D=(Y>9ANDY<13):E=(Y=13
ANDC)-(Y=9ANDC):F=(X=17ANDD)-(X=13ANDD)
6 IFVPEEK(V+X+F*3+(Y+E*3)*32)=32THENFORI
=3TO2STEP-1:VPOKEV+X+F*I+(Y+E*I)*32,VPEE
K(V+X+F*(I-1)+(Y+E*(I-1))*32):NEXT:VPOKE
V+X+F+(Y+E)*32,32:BEEPELSE4
7 FORI=0TO1:FORJ=0TO2:Z=Z-(VPEEK(6478+I+
J*32)=48+J+I*3):NEXTJ,I:IFZ>5ANDG=0THENK
=K+1:G=(K>1):GOTO3ELSEZ=0:GOTO4:DATA30,4
1,52,40,52,31,03,14,25

```

プログラマからひとこと



偶然でいいもんですね

感激です。ついに夢がかないました(これだけじゃないんだけど)。胸がいっぱいです。どうもありがとうございました。あきらめないで、ほんとうによかったです。テクニックはないしアイデアも浮かばず悩んでいたとき、偶然に思いついて生まれたのがこのプログラムです。偶然いいもんですね。みんな、あきらめないほうがいいですよ。あ、そうそう忘れるところだった。大信中2年のみんな見てるかー。見てないか。

●BY 国井孝信

リストを打ちこむときの重要な注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X, Y……ボールの座標⇒それぞれ×Yして表示

A, B……ボールの座標増分

その他の変数

C, D……パネルの移動方向フラグ

E, F……パネルの移動方向設定用

G……クリア判定用

I, J……ループ

K……面数

S……スティック入力用

T……スティック入力フラグ

V……パネル表示

定

画面表示2

●問題用データ読み込み●問題表示●変数初期設定

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●キャラクタパターン定義●スプライトパターン定義

2 画面表示1

●枠線表示●キャラクタの色設

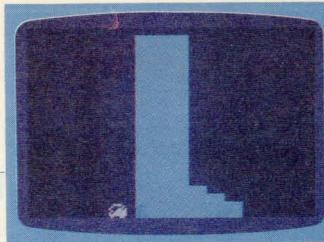


釘ふんじやつた

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY MAR

遊び方は46ページにあります



ファンダム

```

1 SCREEN1,1,0:WIDTH30:KEYOFF:DEFINTA-Z:C
OLOR15,4,12:VPOKE&H2010,&H33:C$=CHR$(27)
:D$=CHR$(11):M(0)=32:W=1:L=0:SC=0:V=1
2 B(0)=-8:FORI=0TO4:A$(I+2)=STRING$(INT(
COS(I)*1.5)*2+10,"*"):NEXT:A$(1)=A$(2):A
$(0)=A$(5):FORI=0TO2:READE$:SPRITE$(I)=E
$:NEXT:ONINTERVAL=6GOSUB4:INTERVALON
3 X=INT(RND(1)*17+1):FORI=1TO23-V:LOCATE
X,V:PRINTA$(-(I<6)*I)C$"L"D$:SOUND8,12:S
OUND0,I+50:NEXT:SOUND8,0:SOUND13,1:SOUND
12,30:SOUND9,16:SOUND3,12:GOSUB5:FORI=1T
O24-V:LOCATEX,V:PRINTC$"M"D$:NEXT:GOTO3
4 B(1)=8:S=STRIG(0)+1:M(0)=M(0)+B(S):PUT
SPRITE0,(M(0),177),11,ABS(S-1):M(0)=M(0)
+((-M(0)<0))+(M(0)>240))*256:IFW<>STHEN
PUTSPRITE2,(M(0),177),7:M(1)=M(0):W=S:RE
TURNELSERETURN:DATA<Bあれ■b,<Bゆ_ソ■F
5 FORI=0TO1:J(I)=M(I)/8:IF(X<=J(I))+((X+1
3=>J(I))+(X<=J(I)+1)+(X+13=>J(I)+1)<-3TH
ENINTERVALOFF:IFI=0THENPRINT"OVER SC:"S
C:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUNELSEINTER
VALON:SC=SC+1:SOUND9,0:IFSC=2*V+LTHENV=V
+1ELSEELSENEXT:RETURN:DATA0xhhhhわわ
6 IFV=15THENV=1:L=L+28:RETURNELSERETURN

```

リストを打ちこむときの重要な注意

行4にある「■」はカーソルのキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1, CHR(255)と打ちこんで、リターンキーを

押すとF1キーで打ちこむことができます。
また、行4にある「_」は、SHIFT+「?」の右側のキーで打ちこめます。

変数の意味

スプライト座標

M(0).....ねずみのX座標
M(1).....釘のX座標

テキスト座標

V.....足が出現するY座標
X.....足のX座標

その他の変数

A\$(n).....足表示用
C\$.....エスケープシーケンス

用:CHR\$(27)が入る
D\$.....カーソルをホームにもどす:CHR\$(11)が入る
E\$.....スプライトパターン読みこみ用
B.....ねずみの方向切り換え用
I.....ループ用
J(0).....ねずみがふまたかの判定用
J(1).....釘をふんだかの判定用
L.....足の出現する高さを変える
S.....トリガー入力用

S0.....スコア
W.....ねずみの走る向き

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定 ●キャラクタの色設定 ●変数初期設定

●変数初期設定 ●足のキャラクタ作成 ●スプライトパターンデータ読みこみ ●スプライトパターン定義 ●一定間隔での割りこ先指定、許可

2 画面作成

●変数初期設定 ●足のキャラクタ作成 ●スプライトパターンデータ読みこみ ●スプライトパターン定義 ●一定間隔での割りこ先指定、許可

プログラマからひとこと



あははっ。ほんとう？
載ったの？ ぼくのゲームが！ と自分自身おどろいています。「ぼくのゲームよりもっと、おもしろいゲーム送ったのにボツになった？」って意見をお持ちの方々、ほんとうにすいませんっ……。あー、ガラにも似合わず敬語を使っちゃった。でもうれしいですね！ S君、平井、せのやん、河原センセ、載ったよ～

●BY MAR

好評発売中！ MSX プログラムコレクション

4 デイスク版

3 足移動表示

●足のX座標を決める ●足を表示しながら下げる ●効果音 ●足を表示しながら上げる

4 ねずみ移動

●変数設定 ●トリガー入力 ●ねずみの走る方向を決める ●ねずみ表示 ●ねずみの移動計算 ●釘を置く ●スプライトパターンデータ(行2で読みこみ)

5 ゲームオーバー

●衝突判定処理(足と釘、またはねずみが衝突していたら、一定間隔での割りこみを禁止する)
●ゲームオーバー判定処理 ●リプレイ処理 ●スプライトパターンデータ(行2で読みこみ)

6 難易度再設定

●難易度をはじめにもどすための判定

打ちこまなくとも遊べます。定価4,800円。問い合わせ先：テクノポリスソフト☎ 03-3143-11627

フリー スロー FREE THROW

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 橋本敦

遊び方は47ページにあります

```

1 SCREEN1,1:COLOR3,1,1:WIDTH32:KEYOFF:FORI=0TO3:FORJ=0TO7:S$(I)=S$(I)+CHR$(VAL("H")"+MID$("00C0C090E0C0C0A01819123C30305088FFAA54AA54AA54283078FCFCFC783000",J*2+1+I*16,2))):NEXTJ:SPRITE$(I)=S$(I):NEXT:PUTSPRITE2,(240,120),15:PLAY"V15"
2 B=-1:C=0:Y=162:SPRITE$(0)=S$(0):A=INT(RND(-TIME)*210):X=A+16:PUTSPRITE0,(A,176),4:PUTSPRITE3,(A+4,168),6:K=K+1:C$="てん"
3 IFC=1THENC=8:D=1:E=-1:W$=""ELSEC=1:D=8:E=1:W$="-":PLAY"L1605C":IFK=21THEN10
4 FORI=CTODSTEPE:FORJ=0TO9:LOCATEI+8,4:PRINTW$:NEXTJ:IFSTRIG(0)THENF=I:G=150/I:T=6+I:SPRITE$(0)=S$(1)ELSENEXT:GOTO3
5 Y=T^2/2+G:IFY<122ANDY>104THENIFX>224THENIFX<234ORSGN(T)=1THENB=-BELSEFORH=123T0180:PUTSPRITE3,(241,H):NEXT:GOTO8
6 IFY>180THEN8ELSEIFX<10RX>240THENF=-F
7 T=T+B:X=X+F:PUTSPRITE3,(X,Y),6:GOTO5
8 B$="おつかれさま!":IFH=181THENA$="IN!!":PLAY"GAB":S=S+1ELSEA$="MISS!!":PLAY"FEC"
9 FORH=0TO100:LOCATE11,9:PRINTA$:PRINTK;"どう";S;C$:NEXT:CLS:LOCATE12,9:GOTO2
10 PRINTB$:FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUN

```

変数の意味

スプライト座標

- A.....人間とボールのX座標→
ボールは+4して表示
- X, Y.....ボールが飛んでいるときの座標
- F.....ボールのX座標増分
- H.....ボールがゴールインしたときのY座標
- B.....ボールのスピード
- G.....ボールにかかる重力
- T.....ボールの高さ

その他の変数

- A\$, B\$, C\$.....メッセージ表示用
- D, E.....パワーゲージ表

プログラマからひとこと



皮肉なもんですね

いやあ、初採用とは、うれしいものですねえ～。ところで、このゲームの題材はバスケットボールなのですが、ぼくは体育の時間にバスケットをやっていて骨にひびが入りとても苦労しましたのですが、そのバスケットのおかげで採用されるというのも皮肉なもんですね。最後に、千代崎中学校のみなさんみてるよ！

●BY 橋本敦



示用

- I, J.....ループ用
- K.....ボールを投げた回数
- S.....スコア
- S\$(n).....スプライトパターン定義用
- W\$.....パワーゲージの表示用

プログラム解説

1 初期設定1

- 初期設定●スプライトパターン定義●ゴール表示●PSG設定

2 初期設定2

- 変数初期設定●人間のパターン変更●人間の表示位置決定●人間とボール表示●投げた回数を加算

3 パワーゲージ

- パワーゲージの動く範囲を設定●終了判定(20投目を投げ終わっていたら行10へ飛ぶ)

4 投球

- パワーゲージを動かす●投球判定(トリガー入力)

5 ゴールイン

- ボールのY座標計算●ゴールイン判定●ゴールにあたったらボールをねかえす

6 ミス処理

- ミス判定●ボール移動判定(壁にあたっていればボールをねかえす)

7 ボール表示

- ボールの移動計算●ボール表示

8 ゴールイン判定

- ゴールイン判定処理

9 スコア表示

- メッセージ表示●スコア表示●画面クリア●終了メッセージの表示位置設定

10 リプレイ処理

- 終了メッセージ表示●リプレイ処理

ロック トランプ ROCK TRAP

MSX MSX 2/2+ RAM8K (ただしMSXの場合は右下のカコミ参照)

BY MEIWA

遊び方は48ページにあります



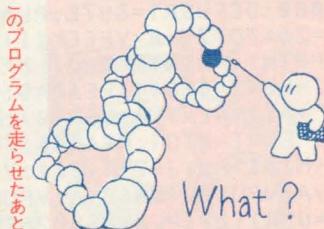
ファンタジ

```

1 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:WIDTH10:KEYOFF
:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="<~□□□~ス":FORI=0T
015STEP8:FORJ=1TO8:VPOKE767+I*8+J,ASC(MI
D$("◆◆◆おオオオT(E#T(E#",I+J)):NEXTJ,I:VPOK
E8204,161:VPOKE8205,67:E$=CHR$(27):S$=ST
RINGS(100,104):SETBEEP4:FORF=1TO7:READD$
2 CLS:VPOKE6915,0:X=19:Y=4:M=0:N=0:B=614
4:PRINTES"Y# "S$USING" FLOOR B#";F:FORI=
0TO7:M$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VAL("&H"+M
ID$(D$,I*2+1,2))),8):FORJ=1TO8:LOCATEJ,I
+4:PRINTCHR$((MID$(M$,J,1)="1")*-101+32)
E$"Y+!~":"NEXTJ,I:DATAA85CC54D5B4A2A35
3 V=VPEEK(B+X+M+(Y+N)*32):IFV>96THEN5ELS
EX=X+M:Y=Y+N:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),9:IF
V=96THEN6ELSEIFM+N=0THEN5ELSEFORP=X-1TOX
+1:DATA7C2459E303172B59,7A0EF083EDFADC16
4 FORQ=Y-1TOY+1:W=VPEEK(B+P+Q*32):VPOKEB
+P+Q*32,-(((W=133)*32+(W=32)*133))-W*(W=
96ORW=104):NEXTQ,P:VPOKEB+X+Y*32,32:BEEP
5 S=STICK(0):M=(S=7)-(S=3):N=(S=1)-(S=5)
:IFINKEY$=E$THEN2ELSE3:DATA7C92BAEEFE548
238,18D6121673623E44,4002E64D18128638
6 PLAY"06L16V15CDFB":PRINTES"Y.!CLEAR":F
ORI=0TO2000:NEXTI,F:DATA1CE68FBF808B992D

```

プログラムからひとこと



はじめまして。たぶん今回が5度目か6度目の投稿だと思います。じっさい、このプログラムもボツかなつと思いついたところになって通知がきました。とてもうれしいです。それで、ゲームですが、全部で7面あります。けっこう苦しむことがあります。ところで、ぼくは中3です。で、受験なんですが、今年1年はやたら早く過ぎてしまったような気がします。しませんか、中3のみなさんは? で、まあ、このまま消えてしまわないように今後ともがんばりますのでよろしくお願ひします。

● BY MEIWA

好評発売中!
MSX ファンタジーライブライアリーン④

「まのクエスト」、「たこ」の海岸物語PART2、3など、1988年5月号に掲載されたプログラムの中から厳選した50本を収録。定価780円。徳間書店

?リストを打ちこむときの重要な注意

行1の「■」は、カーソルキャラクタなので、
このままでは打ちこめません。KEY1, CH

R\$(255)と打ちこんでリターンキーを押す
とF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X, Y……自分の座標⇒それぞれ×8、×8-1して表示
M, N……自分の座標増分

その他の変数

B……VRAMのパターン名称
テーブルのベースアドレス: 6144が入る
E\$……エスケープシーケンス、
ギブアップ用: CHR\$(27)
が入る



●12月号FFF当選者① 「画楽多」=〈栃木県〉桜井久美子(愛知県)関正人(福岡県)青木寛光(大分県)佐々木国之(鹿児島県)川畠竜一(「ドラゴンクエスト」のジグソーパズル)=〈広島県〉下郡正宏/「ファンダムライブライアリーン③のROMと本」=〈山梨県〉林延光(福井県)山本和広(長崎県)前島望/「ゲーム十字軍Vol.1」=〈千葉県〉増田浩矢(新潟県)寺尾祐樹(大阪府)奥田勝

V……衝突判定用

W……岩反転用

口\$……面データ読み込み用

M\$……データ変換用

S\$……画面表示用

S……スティック入力用

F……ラウンドループ用

I, J……ループ用

P, Q……岩と空白の反転判定

ループ用

義●キャラクタの色設定●ビープ音設定●面データ読み込み

2画面作成

●画面表示●ゴール表示●面データ(行1で読み込み)

3岩反転1

●衝突判定処理●面データ(行1で読み込み)

4岩反転2

●自分の周囲9マスのキャラクタコードを調べて反転させる●
●ビープ音

5自分移動

●自分移動処理(スティック入力)●ギブアップ判定処理(E\$ Cキーが押されたら、もう一度その面を描く)

6クリア処理

●効果音●クリアメッセージ表示●時間調整●面データ(行1で読み込み)

MSXをお持ちの方へ

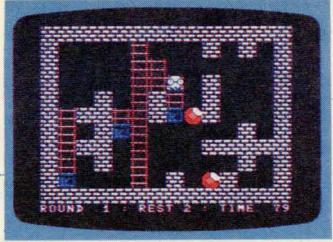
行1にある「SETBEEP4:」を削除すると、主人公が移動するときの効果音が変わりますが、MSXでも、ゲームを楽しむことができます。

ラスト LAST受験生

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY 尾花健一

遊び方は49ページにあります



```

10 CLEAR500,&HCFF:DEFINTA-Z:KEYOFF:COLOR,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:BEEP:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&H7E:PLAY"SM200005BG.":FOR I=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA$2:NEXT :PRINT:PRINT" はい。どうなたお?
20 FORI=0TO41:READA$:POKE&HD000+I,VAL("&H"+A$):NEXT:A=USR(0):PRINT" いま あけますー!
30 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO94:A=VAL("&H "+MID$(A$,J*2+1,2)):V=I*8192+776+J:VPOKE V,A:VPOKEV+2048,A:VPOKEV+4096,A:NEXTJ,I: A=USR1(0):PLAY"S8M26E1":FORI=0TO1:READA$ 40 FORJ=0TO31:VPOKE14336+I*32+J,VAL("&H "+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO4:READA$,B$:M$(I)=A$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT:LOCATE,15:PRINT" わたしか"さいごの「じゅけんせい」です。":FORI=0TO6000:NEXT 50 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(116,130),5+I*6, I:NEXT:FORI=0TO22:PRINT:BEEP:BEEP:NEXT 60 PLAY"T128V15L101CDEF","T128S8M40L103C 05C06C07C":LOCATE,2:PRINTSPC(8)"aa aa aa aaa"SPC(17)"aaa a a aa a "SPC(17)"a a a a a "SPC(17)"aaa a a aa a 70 PRINTSPC(37)"gg J U K E N S E I ff":PRINTSPC(71)"1988 PROGRAMED BY"SPC(51)"KENICHI":LOCATE8,22:PRINT"PUSH SPACE KEY!":FORI=0TO1:I=-(STRIG(0)ANDPLAY(0)=0):NEXT:RD=0:RESTORE270 80 CLS:RD=RD+1:VPOKE6915,0:VPOKE6919,0:FORI=0TO21:PRINT" STRING$(28,97):NEXT:PLAY"T128S8M2000L805C2DCD2EDE2FESM9000CDE FGAC2","T128V14L803C2DCD2EDE2F1C2" 90 FORI=1TO9:READA$:LOCATE4,I*2:D=1 100 A=ASC(MID$(A$,D,1)):C=-(A>64)-(A>96)-(A>176):B=A+(C=0)*49+(C=1)*65+(C=2)*97+(C=3)*177:D=D+1:FORJ=0TOB:PRINTM$(C)CHR$(30);:NEXT:IFPOS(0)=28THENNEXTELSE100 110 READA$:CR=LEN(A$)$2:FORI=1TOCR:LOCATEVAL("&H"+MID$(A$,I*2-1,1))*2+2,VAL("&H "+MID$(A$,I*2,1))*2:PRINTM$(4):NEXT:X=1:Y=9:FORI=0TO1:I=-(INKEY$=""ANDPLAY(0)=0):NEXT:TIME=0 120 S=STICK(0):IFSTHEN SOUND7,28:SOUND6,0 :SOUND10,16:SOUND12,5:SOUND13,0 130 IFVPEEK(6210+Y*64+X*2)>97THENLOCATEX*2+2,Y*2+2:PRINTM$(3):LOCATEX*2+2:PRINTM$(2):BEEP:PLAY"V1401E12","SM500002C12" 140 M=(S=7)-(S=3):N=(S=5)-(S=1):N=N*(VPEEK(6146+Y*64+X*2-N*64)=102):IFVPEEK(6210+Y*64+X*2)=108THENY=Y+1:N=0 150 A=VPEEK(6146+Y*64+N*64+X*2+M*2):IFA<97OR A>98THENX=X+M:Y=Y+N:IFA=104THENLOCATEX*2+2,Y*2:PRINTM$(0):PLAY"V15L3206ECFDG A","SM800005G7":CR=CR-1:IFCR=0THEN190

```

```

160 LOCATE2,22:PRINTUSING"ROUND ## : REST # : TIME ##";RD;CR;99-TIME$60:FORI=0TO 01:PUTSPRITEI,(X*16+16,Y*16),5+I*6,I:NEXT:IFINKEY$<>CHR$(13)ANDTIME<5950THEN120 170 BEEP:PLAY"S8M300L203BAGFE1":FORI=0TO 15000:NEXT:CLS:LOCATE,8:PRINT" さいごのじゅけんせいも ちからつきてしまった。":LOCATE11,20:PRINT"GAM E OVER":PLAY"SM400005L4EGDFCC8CC8DEGDFC2 180 VPOKE6919,8:A$=INPUT$(1):BEEP:IFASC(A$)=13ANDRD>1THENRESTORE270:FORI=11TORD* 10:READA$:NEXT:RD=RD-1:GOTO80ELSE50 190 SOUND1,0:FORI=0TO150:PRINT:SOUND8,15 -I$10:SOUND0,255-I:NEXT:IFRD<12THEN80 200 FORI=0TO11:PRINTSPC(15-I)STRING$(I*2 ,104)"hi":NEXT:LOCATE8,2:PRINT"CONGRATUL ATIONS!":FORI=1776TO2030:VPOKEI-360,VPEEK(I):NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,,0:NEXT 210 PRINTSPC(65)"カニ しスアハクス おマカヘテアス。"SPC(15)"クセアハ マナシス オキアツカキ、"SPC(12)"しアキセミキ ウカマサスクハコシウカハ... "SPC(57)"SO LONG! 220 PLAY"S8M500L2GEDEFDCDL1ECDE":GOTO220 230 DATA 1,0,8,21,0,0,11,0,8,CD,4A,0,19, CD,4D,0,19,CD,4D,0,11,FF,ED,52,B,78,B1 ,20,E8,21,0,20,3E,F0,1,0,18,CD,56,0,C9 240 DATA 2020720006024600BF0040001F10101 1FD000200F888081812141811400040003878C80 8020002006020552A602060200602AAA0602060 20F1F3F7FFEFCF8F0F0F8FCF7F3F1F0FF0F8FCF E7F3F1F0F0F1F3F7FFEFCF8F060800806000000 250 DATA 1F1E17111F1E1701310C1C011C3C3C3 C310C1C011C1C1C1C3C3C3C130C1C011C1C1C1 C130C1C0191819B86918191819181B9869181918 18181818189898989F1F1F1F9F9F96969696 9616161618989898981818141414141000000 260 DATA 00003844928382443800011D1E0F3F7 C00001C2249C141221C0080B878F0FC3E,0F1F07 3B6D7C7D3B071F0EE261000000F0F8E0DCB63EBE DCE0F8704786000000,LL,LL,AA,AA,BC,DE,FG, FG,HI,JK 270 DATA 473A1A1,416,41a1A3,2A1PA2A3,aBa PA2A3,2A1P5A1,1B1P3D,a1A1P5A1,4P1A2A2,33 852699,2P9,P1PcAbA2,PB2A4P1,PB4CP1,PBa6P 1,PB71,PB71,P9A9,P4A1A1C,A173243767,P91P ,PcA5AP,P8AP,Pc6AP,P8AP,Pc5aAP,A91 280 DATA P8A1,P7A7AP1,439335C8,P6P4,ABaCP 3P,1P4EP,1P2A2P2AP,Ea1aBP,P5AP3P,Pb2aAPD ,P2B1AP4,P4AP5P,729233A447,91P1,P6PaA1,Pa 5Pa2P,Pa2bAPa1aP,Pb1cPaAaP,Pa2cPa1aP,Pa2 a1aP3P,P6P21,P1I,63B3346536C9,P5P5 290 DATA PB1aAPe,P1A1A1P5,P1A3AP2P2,P1b1A P2P1A1,P1A2PBaA1,P3BPA2A1,P1A1A1P1A2A1,P5P A4,41C13699,2P6P2,P13aBP2,2P6P2,P1A6P1P ,P1A6BP,P4P5P,C93A1P,3B731A,5P1A2C,212575B 5B8,4P1A4P,1a11Ab1BP,1a1P1A4AP,1B1P1C2P

```

**300 DATA aDPA2aAア, 1P2APAP3ア, 1PAP1APAPCPア, A
A1A1AP4, 1A3PC3, 3292A44698, 791ア, PbAPアfア, A
B1A1A1A1aア, A3A1A2A1ア, Pa2P1A1A1aア, Pa2a1B3
ア, A2Aaa2Bア, A4A4ア, A1Aa1A1D, B2B49445A68
8, 5a5ア, 4Pa1b1aア, 3APa1AI, A2APa2A1AP**

**310 DATA PA1APa4Aア, PA2Pa1a2AP, PA1Bc1a1AP,
A3P4aAP, A1BAP1A4A, A234844669, 791ア, A5BbAP,
A3a5AP, PbAP5AP, A2AP4Aア, AAaAP4Aア, A3PAP2
A1A, PCPAP2ウ, PCPAP2B1, 333548C889, A3P7, PaA
1A3P, Pa1a1B2ウ, A1C4Aア, PaB1AP21ア, A4a2PBa,
ABAP412, A2AP5A2, A1A2AウA1, 7122B3243898**

リストを打ちこむときの重要な注意

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。とくに行20のマシン語書き込み部分や

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自分の座標⇒それぞれ
×16+16、×16して表示
M、N……自分の座標増分

その他の変数

A……汎用
A\$……汎用(データ読み込みなど)
B……画面表示用
B\$……スプライトパターンデータ読み込み用
C、D……画面データ展開用

プログラマからひとこと



お別れの記念

先月約束したように、受験生ながらまた来たぞ。もう受験生の生き残りはないかもれない。ぼくも、しばらくは出てこないでしょう。そこで、お別れの記念にこのゲームをつくったわけです。ぼくが復活するまで、もっとMSXを盛り上げておいてください。それでは。

●BY 尾花健一

多色刷りってなんだ

```

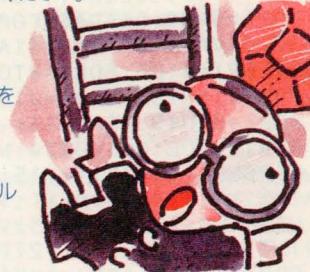
10 CLEAR500,&HCFFF:DEFINTA-Z:KEYOFF:COLO
R,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:BEEP:DEFUSR=&H
D000:DEFUSR1=&H7E:PLAY"SM200005BG.":FOR
I=264TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA$2:NEXT
:PRINT:PRINT" はーい。どうなたあ?
20 FORI=0TO41:READA$:POKE&HD000+I,VAL("&
H"+A$):NEXT:A=USR(0):PRINT" いま あけますー!
30 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO94:A=VAL("&
H"+MID$(A$,J*2+1,2)):V=I*8192+776+J:VPOKE
V,A:VPOKEV+2048,A:VPOKEV+4096,A:NEXTJ,I:
A=USR1(0):PLAY"S8M26E1":FORI=0TO1:READA$
```

『LAST受験生』の画面を見る
と、コンテナ、はしご、レンガ
などスクリーンモード1とは思
えない、きれいなキャラクタが
使われています。

じつは、『LAST受験生』では
多色刷り処理というものをして
いるのです。多色刷り処理とは、
BASICはスクリーンモード1の
ままで、VDP(VRAM)を制御す

行230のマシン語データなどに注意して打ちこみ、打ちこみ終わったら、いったんテープ、ディスクなどにセーブしたのちRUNを実行する

ようにしてください。



120~160 メインループ

120 スティック入力
130 コンテナ処理、はしごを
出す
140 自分の落下処理
150 自分の表示、クリスタル
をとったときの処理
160 画面表示

170~180 ゲームオーバー処理

190 ラウンドクリア処理
200~220 オールクリア処理
230 マシン語データ(行20で読
み込み)
240~250 キャラクタパターン、
キャラクタの色データ(行30で
読み込み)

260 スプライトパターンデータ
など(行30、40で読み込み)

270~310 ラウンドデータ(行
90で読み込み)

マシン語解説

&HD000~&HD029
多色刷り処理の準備

□ プログラム確認用データ

使い方は55ページ
を見てください

10>180	20>216	30>78	40>35
50>139	60>232	70>64	80>81
90>9	100>115	110>151	120>47
130>241	140>122	150>131	160>250
170>78	180>18	190>232	200>220
210>21	220>37	230>135	240>15
250>96	260>235	270>32	280>121
290>203	300>7	310>203	

るもの)だけをスクリーンモード2にする処理のことで、この処理をすると、1つのキャラクタごとにキャラクタの前景色、背景色の2色を横1ライン(8ドット)ごとに設定できるようになり、1つのキャラクタに最高16色まで使うことができるようになります。

実際に、この『LAST受験生』のレンガに使われているキャラクタの前景色、背景色は、上から1ラインごとに、

〈黒、白〉
〈黒、灰色〉
〈黒、水色〉

〈透明、黒〉
と設定されています。

この多色刷り処理は、まず行10で多色刷りのためのUSR関数(USR=マシン語アドレス、USR 1=BIOSのアドレス)を定義し、行20で多色刷りのためのマシン語書き込みと実行、さらに行30で、多色刷りするキャラクタのキャラクタパターン定義とキャラクタの色設定をしています。

打ちこまなくて遊べます。定価4,800円。問い合わせ先: テクノボリスソフト 03-4311-627

イー・ワン

MSX 2/2+ VRAM64K
BY Micky

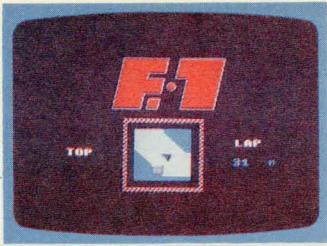
※注・このプログラムを走らせるたまは「SET BEEP」、これを実行してビープ音をもどにしてもおきましょ。

```

10 COLOR15,1,1:SCREEN5,0,0:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:DIMX(16),Y(16):COLOR=(6,3,1,1):COLOR=(8,7,1,0):COLOR=(9,3,3,3):COLOR=(13,4,4,4):COLOR=(4,6,6,6)
20 FORI=0TO8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEI*8+&H7810+J,VAL("H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:FORI=0TO6:FORJ=0TO7:VPOKE&H7858+I*8+J,VPEEK(&H784F-I*8-J):NEXTJ,I
30 FORI=0TO15:READX(I),Y(I):NEXT
40 FORI=0TO2:GOSUB220:NEXT:I=RND(-TIME)
50 CIRCLE(132,38),4,15:FORI=0TO3:READX,Y:PAINT(X,Y),8,15:NEXT:SETBEEP2,4
60 LINE(90,70)-(93,73),15,BF:LINE(90,70)-(91,71),8,B:LINE(92,72)-(93,73),8,B
70 FORI=1TO17:FORJ=0TO1:FORK=0TO1
80 COPY(90,70)-(93,73)TO(90+I*4*(1-J)-(J+K=2)*68,70+I*4*(J+K=0)*68):NEXTK,J,I
90 PLAY"T200V15L805CEGCEGCEG06C4","T200V13L8EG05C04EG05C04EG05CE4"
100 FORI=0TO2:PSET(83+I,160),,OR:PRINT#1,"LEVEL(1~3)":NEXT
110 RESTORE490:TP=999:B=VAL(INKEY$):IFBK10RB>3THEN110ELSEIFB=1THEN130
120 FORI=2TOB:FORJ=0TO1:READM,N:IFM=0THENNEXTJ,IELSEJ=J-1:NEXT
130 LINE(80,160)-(170,170),1,BF:COLOR,2:SETPAGE1,1:CLS:FORI=0TO1:GOSUB220:NEXT
140 PAINT(100,40),14,15:LINE(120,31)-(127,59),8,BF
150 FORJ=0TO1:FORI=0TO7:X=RND(1)*195+30:Y=RND(1)*152+30:IFPOINT(X,Y)=14THENgosub160:NEXT:NEXT:GOTO170 ELSEI=I-1:NEXT
160 IFJTTHEN LINE(X-3,Y-3)-(X+5,Y+5),9,BF:LINE(X-3,Y-3)-(X+4,Y+4),4,BF:LINE(X-2,Y-2)-(X+4,Y+4),13,BF:RETURN ELSE CIRCLE(X,Y),4,6:PAINT(X,Y),6,6:RETURN
170 SETPAGE0,0:COLOR,0:R=0:X=176:Y=40:Z=8:V=0:W=0
180 LINE(88,170)-(170,200),0,BF,AND:LINE(180,100)-(230,150),0,BF,AND
190 FORI=0TO2:PSET(40+I,100),,OR:COLOR10:PRINT#1,"TOP":NEXT:FORI=0TO2:PSET(190+I,90),,OR:PRINT#1,"LAP":NEXT:COLOR15
200 COPY(X/2,Y/2)-(X/2+50,Y/2+50),1TO(100,80),0:PUTSPRITE0,(124,102),5,10
210 BEEP:BEEP:PLAY"5000S1T15205V15A4":TIME=0:GOTO240
220 READX,Y:FORJ=0TO1:READM,N:IFM>0THENLINE(X,Y)-(M,N),15:X=M:Y=N:J=0
230 NEXT:RETURN
240 S=STICK(0):G=STRIG(0):Z=Z+(S<9ANDS>5)-(S<5ANDS>1):Z=Z-(Z<0)*16+(Z>15)*16:R=R-(S>3ANDS>7)*(R>2)*2+(S=10RS=80RS=2)*(R>9):I=R*(1-G):X=X+X(Z)*I:Y=Y+Y(Z)*I
250 X=X+(X<-5)*(X+5):Y=Y+(Y<-5)*(Y+5)
260 PUTSPRITE0,(124+G,102+G*2),5,Z+2
270 PUTSPRITE1,(125,103),1,Z+2

```

遊び方は50ページにあります



```

280 M=-X*(X>0)/2:N=-Y*(Y>0)/2:COPY(M,N)-(M+50,N+50),1TO(100,80),0:P=POINT(128,106)
290 IFP=2THENPLAY"V13L64N1":GOTO 340
300 IFP=6THENZ=RND(1)*16:PLAY"255L32V15M50006S5GS1A"
310 V=V-(V<1)*(X>300)*(V-1)-(V<4)*(Y>243)*(V-2)+(V=2)*(X<85)+(V<2)*(X<85)*5
320 IFY<80ANDX>176ANDV=3THENINT=INT(TIME/6):W=W+1:V=0:COLOR3:FORI=0TO2:PSET(180+I,100+W*9),0,OR:PRINT#1,T:NEXT:PSET(220,100+W*9):PRINT#1,"秒":PLAY"V15T255L64N65":IFW=3THEN370
330 IFP=13ANDG=0THEN340ELSE240
340 M=X(Z)*R:N=Y(Z)*R:X=X-M:Y=Y-N:R=0
350 FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(124+I-M*2,102+I-N*2),5-I*4,Z+2:NEXT
360 PLAY"255M5000V1502C1601G32","T255M5000V1502D1601A32":GOTO240
370 FORI=0TO2:COLOR7:PSET(95+I,170),0,OR:PRINT#1,"GOAL IN!":NEXT:COLOR3
380 IFTP>TTHENTP=T:LINE(0,120)-(80,130),0,BF,AND:FORI=0TO2:PSET(30+I,120),0,OR:PRINT#1,T:NEXT:PSET(62,120):PRINT#1,"秒"
390 FORI=0TO2:COLOR14:PSET(88+I,190),0,0,R:PRINT#1,"TRY AGAIN?":NEXT:COLOR15
400 PLAY "M5000TS05L16GECGEC04FAGBA05C","M5000TS05L16EC04G05EC04GCEDFEG"
410 I$=INKEY$:IFI$="n":ORI$="N":THENRUNELSIFI$="y":ORI$="Y":THEN170ELSE410
420 DATA 0001073FFF3F0701,0000FF7F3E1E0C04,8060783F3E1C1810,2030383C3E3F3C30
430 DATA 10103838387C7CFE,040C1C3C7CFC3C0C,01061EFC7C381808,0FFF7C78302000
440 DATA 80E0FCFFFCE08000
450 DATA -4,0,-3,-1,-2,-2,-1,-3,0,-4,1,-3,2,-2,3,-1,4,0,3,1,2,2,1,3,0,4,-1,3,-2,2,-3,1
460 DATA 90,10,80,60,105,60,108,45,123,45,126,30,111,30,112,25,127,25,130,10,90
470 DATA 10,0,0,140,10,136,30,146,30,140,60,170,60,180,10,140,10,0,0,112,50,110
480 DATA 60,120,60,122,50,112,50,0,0,90,20,115,55,132,38,150,20
490 DATA 60,30,200,30,225,60,225,100,200,120,200,182,80,182,40,140,30,100,60,30
500 DATA 0,0,88,60,180,60,200,80,160,120,160,160,100,160,80,140,70,100,88,60,0
510 DATA 0,70,30,190,30,225,60,170,100,225,150,225,170,190,182,30,182,30,150,50
520 DATA 120,30,90,70,30,0,0,80,60,175,60,140,100,180,150,60,150,80,120,60,90
530 DATA 80,60,0,0,60,30,200,30,225,60,200,90,225,110,225,160,200,182,170,170
540 DATA 150,130,130,120,80,170,30,182,60,100,30,60,60,30,0,0,60,60,190,60,180
550 DATA 90,200,140,190,150,160,110,120,100,110,120,70,150,80,100,60,60,0,0

```

変数の意味

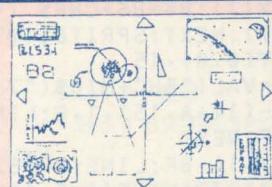
グラフィック座標

X、Y……マップ作成・表示用
X(n)、Y(n)……マップスクロールの座標増分

その他の変数

A\$……スプライトパターンデータ読み込み
B……数字キー入力用
G……トリガー入力用
I、J、K……ループ用
I\$……キー入力用
M、N……コースデータ読み込み

プログラムからひとこと



だれかゲームにしてください

いいアイデアを思いついたので、だれかゲームにしてください。ショーティングとロールプレイングをたして2で割ったようなもので、敵機を破壊して残がいのなかから、金めのものをとり、兵器をパワーアップしたり、民間の宇宙船と交信して情報を集めてたり、コロニーでお金をはらって修理してもらったりするものです。どうぞよろしく。

●BY Micky

み／コース表示用
P……アルミナのいる地点の力
ラーコード
R……スピード
S……スティック入力
T……タイム
TP……最高タイム
V……周回チェック用
W……周回数
Z……アルミナの向き

110 コース選択
120~160 コース表示
170 変数初期設定
180~200 LAP等表示、アルミナ表示
210 スタート音
220~230 枠線を描く
240~270 アルミナ移動表示処理(スティック入力)
280 コース表示
290~300 コースアウト、オイル接触判定
310~320 1周したかどうかの

判定
330~360 障害物接触判定、処理、浮上処理
370~410 ゴールイン処理
420~440 アルミナのスプライトパターンデータ(行20で読みこみ)
450 画面データ(行30で読みこみ)
460~480 タイトルデータ(行50で読みこみ)
490~550 コースデータ(行120で読みこみ)

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10 > 13	20 > 71	30 > 192	40 > 233
50 > 106	60 > 24	70 > 146	80 > 122
90 > 225	100 > 167	110 > 36	120 > 157
130 > 64	140 > 251	150 > 86	160 > 54
170 > 74	180 > 131	190 > 178	200 > 169
210 > 101	220 > 242	230 > 205	240 > 226
250 > 98	260 > 200	270 > 246	280 > 94
290 > 91	300 > 116	310 > 113	320 > 2
330 > 35	340 > 8	350 > 212	360 > 173
370 > 99	380 > 38	390 > 16	400 > 85
410 > 234	420 > 25	430 > 143	440 > 253
450 > 208	460 > 134	470 > 198	480 > 105
490 > 34	500 > 252	510 > 191	520 > 102
530 > 236	540 > 188	550 > 237	

P.108より飛来

ゲーム百字車

エルギーザの封印エディットステージの解法

『DEFIANCE』の解法はじまりはじまり。

まずは左にあるハンマーを取ってロックホールのすぐ左のフロアを崩す。ロックホールが下の溝に落ちるのを待つ。落ちたとたんにロックホールに乗って溝の右側へ行き、カベの上から左にジャンプしてハンマーを取り、カベを崩して上へもどる。ツルハシを取ってハシゴの上を掘る。買ったスコップで写真の位置を掘る。

また上にもどってスコップを取り、写真の位置を掘る。ちなみに、ハシゴの上を掘ってハンマーを取ったときはハシゴの左上のフロアでハンマーを捨てる。

ハンマーを取って一方通行ドアの先のフロアを崩し、ストーン移動。ストーンを2つとも写真のように動かしてからハシゴを登って上へ。いちばん上の段へジャンプするとハンマーが取れる。ハンマーを取ったらすぐになり、右端へ飛び降りる。すぐ左にあるフロアを崩し、右端へもどってジャンプ。これでハンマーが手に入る。新10倍を持っている人はここでいったんセーブ。

左に降りてフロアを崩し、ドリルを取る。ロックホールが消えるのを待って左下へ降りる。ロックホールが来る。2回目に来たとき振る。スコップで左下隅のフロアを掘ってから右のハシゴを昇って写真の位置のフロアを掘る。

ロックホールが落ちてきたら、ロックホールの上を通って左側へ。ここでロックホールが溝に落ちるのを待ち、上へもどる。いちばん上の段でツルハシを取って、もういちど回転ドアを通して降り、写真のように掘る。ストーンのところへ行って、ストーンのあいだに入って左側のストーンを押す。

ツルハシで掘った穴にストーンを落とす。ちょっとまえと同じパターンでいちばん上へもどり、スコップを取ってロックホールのあとを違うようにハシゴの残骸のフロアを掘り、上へ。

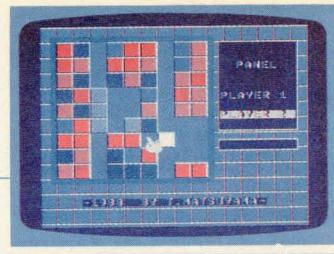
この解法は、編集部がいちばんエレガントだと判断したもの。ほかにも手順の違う解法が3つあります。別解を見つけたら百字車宛て一報ください。

パネル PANEL

MSX2/2+ VRAM64K

BY T.MATSUYAMA

遊び方は44ページにあります



```

10 COLOR15,1,1:SCREEN0:KEYOFF:WIDTH40:DEFINTA-Z
20 LOCATE16,5:PRINT"P A N E L":LOCATE11,18:PRINT"PUSH SPACE TO START"
30 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):D=15:GOSUB290:NEXT
40 COLOR15,1,1:SCREEN5,2,1:OPEN"GRP:"AS#1:DEFINTA-Z:DIMP(10,10),Q(10,10)
50 R=RND(-TIME):GOSUB320:PLAY"05V15":DEFUSR=&H156:E(0)=3:E(1)=10
60 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:A=J*16:B=I*16:C=RND(1)*4+1:Q(J+1,I+1)=C:NEXTJ,I
70 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:A=J*16:B=I*16:P(J+1,I+1)=Q(J+1,I+1):C=P(J+1,I+1):COPY(C*16,0)-(15+C*16,15),1TO(16+A,16+B),1:NEXTJ,I
80 COPY(16,16)-(159,159),1TO(16,16),0:COPY(170,70)-(245,100),1TO(170,70),0
90 X=1:Y=1:G=81:M=0:L=1:FORI=0TO2:T(I)=0:NEXT
100 FORI=0TO1:COPY(172,0)-(243,7),1TO(172,70+I*20),0,XOR:NEXT
110 IFG=0THEN240
120 S=STICK(0)ORSTICK(1):X=X-(S=3ANDX<9)+(S=7ANDX>1):Y=Y+(Y>1ANDS=1)-(Y<9ANDS=5)
130 PUTSPRITE0,(X*16+4,Y*16+4),11,0
140 IFINKEY$=CHR$(13)ORSTRIG(3)THENGOSUB300
150 IFSTRIG(0)=0ANDSTRIG(1)=0THEN120ELSEIFP(X,Y)=0ORP(X,Y)>5THEN120
160 L=-(L=0):PLAY"F64":ONP(X,Y)GOSUB180,190,200,210:GOTO100
170 FORI=1TO9:FORJ=1TO9:V=J:W=I:D=-(P(V,W)=1):ONDGOSUB220:NEXTJ,I:RETURN
180 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:V=X-1+J*2:W=Y-1+I*2:GOSUB220:NEXTJ,I:V=X:W=Y:GOSUB220:RETURN
190 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:V=X-1+J:W=Y-1+I:GOSUB220:NEXTJ,I:RETURN
200 FORI=1TO9:V=I:W=Y:GOSUB220:NEXT:RETUR
210 FORI=1TO9:V=X:W=I:GOSUB220:NEXT:RETUR
220 IFP(V,W)>0THEN:FORK=0TO7:LINE(V*16+K,W*16+K)-(V*16+15-K,W*16+15-K),2,B:NEXT:G=G+(P(V,W)<5):P(V,W)=0:RETURN
230 IF(V<10ANDV>0)AND(W>0ANDW<10)THENFORK=0TO7:LINE(V*16+7-K,W*16+7-K)-(V*16+8+K,W*16+8+K),E(L),B:NEXT:COPY(96+L*16,0)-(111+L*16,15),1TO(V*16,W*16),0:P(V,W)=6+L:RETURNELSERETURN
240 FORI=0TO8:FORJ=0TO8:A=P(J+1,I+1):B=-(A=6)-(A=7)*2:T(B)=T(B)+1:NEXTJ,I
250 IFT(1)>T(2)THENQ$="1"ELSEQ$="2"
260 D=2:M$="PLAYER "+Q$+" WIN":IFT(1)=T(2)THENM$="-D R A W-":D=0

```

```

270 GX=40:GY=80:GOSUB420:PUTSPRITE0,(0,0),0,0
280 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)OR-STRIG(1):GOSUB290:NEXT:COLOR=NEW:GOTO60
290 A=RND(1)*7:B=RND(1)*7:C=RND(1)*7:COLOR=(D,A,B,C):RETURN
300 :PLAY"B16G16":GX=172:GY=122:M$="--+H$(P(X,Y))+-":GOSUB420:F=USR(0)
310 FORI=0TO1:I=STICK(0)ORSTICK(1):NEXT:LINE(171,121)-(244,130),1,BF:RETURN
320 D$="700078003C003C181E6E0F773FB77FFF7FFF3FFFFFF7FFF3FFF1FFE07F8"
330 A$="":B$="":FORJ=1TO64STEP4:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,J,2))):B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,J+2,2))):NEXT:SPRITE$(0)=A$+B$:SETPAGE0,1:PAINT(0,0),15
340 FORI=1TO7:A=I*16:C=VAL("&H"+MID$("7d8523a",I,1)):LINE(A,1)-(14+A,15),1,B:LINE(1+A,1)-(14+A,14),C,BF:NEXT
350 LINE(172,0)-(243,7),14,BF:LINE(0,182)-(255,189),0,BF:FORI=0TO32:LINE(I*8,182)-(I*8+2,189),7,BF:NEXT
360 SETPAGE0,0:COLOR15,1,1:FORI=0TO15:COPY(80,0)-(95,15),1TO(I*16,0),0:NEXT
370 FORI=1TO13:COPY(0,0)-(255,15),0TO(0,I*16),0:NEXT
380 LINE(170,16)-(245,110),1,BF:LINE(170,16)-(245,110),15,B:LINE(170,120)-(245,131),15,B
390 FORI=0TO5:LINE(15-I,15-I)-(160+I,160+I),12,B:NEXT
400 FORI=0TO3:READGX,GY,M$:GOSUB420:NEXT:COPY(170,70)-(245,100),0TO(170,70),1:COPY(172,0)-(243,7),1TO(172,90),1,XOR
410 FORI=0TO7:READH$(I):NEXT:RETURN
420 SETPAGE0,1:LINE(0,190)-(255,211),1,BF:LM=LEN(M$):FORII=0TO1:PSET(0,190+II*8),1:PRINT#1,M$:NEXT
430 COPY(0,198)-(255,205),1TO(1,190),1,0:R:COPY(0,182)-(255,189),1TO(0,190),1,TAN:D:COPY(0,190)-(LM*8-1,197)TO(GX,GY),0:SETPAGE0,0:RETURN
440 DATA 188,38,PANEL,40,182,-1988 BY T.MATSUYAMA-,173,70,PLAYER 1,173,90,PLAYER 2
450 DATA ないよっ!! ,ななめ 4つ ,まわり 8つ ,よこせんふ ,たてせんふ ,ふれいやあ1 ,ふれいやあ2

```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……指座標⇒それぞれX+16+4、Y+16+4して表示

他の変数

A、B、C……汎用(COPY Y先の指定、カラーパレット用)
 A\$、B\$、C\$……スライバターン作成用
 D……カラーコード指定用
 E(n)……LINE文の色指定用
 F……USR関数呼び出し用
 G……効力パネルの残り数
 H\$(n)……ヘルプ用文字列設定
 I、J、K……ループ用
 L……プレイヤー番号
 LM……表示する文字列ごとの文字数
 M\$……表示文字列指定用
 P(n, m)……盤面状態のための配列変数
 Q(n, m)……盤面表示用

Q\$……ゲーム結果表示のための文字列

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

T(n)……プレイヤーパネル数

V、W……パネルごとの効力のきく範囲設定用

プログラム解説

10 初期設定
 20~30 タイトル表示
 40~90 画面作成
 100 プレイヤーの順番表示
 110 ゲームオーバー判定
 120~140 指カーソル移動
 150 ヘルプ判定
 160 パネルの違いによって各サブルーチンへ飛ぶ
 170 パネル消去処理
 180~210 各パネルの処理

220~230 効力が有効な場所にパネルがあるかの判定処理

240~280 勝利判定処理

290 カラーパレット変更サブ

300~310 ヘルプメッセージ表示

320 スライバターンデータ(行330で読み込み)

330 スライバターン定義

340 パネル作成

350 プレイヤーの順番表示

360~390 画面作成

400 タイトル表示

410 メッセージデータ読み込み

420~430 太文字処理

440 タイトルデータ(行400で読み込み)

450 メッセージデータ(行410で読み込み)

プログラマからひとこと

逆転の発想



このゲームを作ることになったきっかけは、このタイプのゲームは盤上にコマを置いていて埋めつくしたら終わるというのが普通ですが、ぼくは、ひねくれ者なので盤上から取っていってなくなったら終わりにしてしまおうと思ったからです。つまり、逆転の発想からきたものです。

●BY T.MATSUYAMA

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

10>157	20>134	30> 53	40> 63	50>194	260> 87	270>213	280> 28
50>122	60>139	70>154	80> 10	290> 88	300>174	310> 11	320> 98
90> 58	100>213	110> 10	120>139	330> 89	340>251	350>146	360>186
130> 86	140>235	150> 87	160>151	370> 75	380>101	390>211	400>124
170>255	180>226	190> 53	200>182	410>201	420>210	430>120	440>136
210>113	220>197	230>185	240>113	450>201			

おせんたくパンプネコ

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 高村英一

遊び方は47ページにあります

```

10 SCREEN1,0,0:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH3
2:DEFINTA-Z:DEFFNV(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*3
2):R=RND(-TIME):EN=10
20 FORI=0TO31:READA$:VPOKE14336+I,VAL("&
H"+A$):NEXT:FORI=0TO8:READA:FORJ=0TO7:RE
ADA$:VPOKEA*8+J,VAL("&h"+A$):NEXTJ,I
30 VPOKE8204,116:VPOKE8206,145:GOSUB400
40 FORI=0TO19:LOCATE2,21-I:PRINTSPC(28):
NEXT:LOCATE2,2:PRINTSTRING$(28,114)
50 FORI=0TO3:READB$,A:FORJ=1TOA:A=RND(1)
*26+3:B=RND(1)*16+5:IFFNV(A,B)=32THENLOC
ATEA,B:PRINTB$:NEXTJ,IELSELJ=J-1:NEXTJ,I
60 X=2:Y=3:XX=0:YY=0:P=0:V(0)=2:W(0)=21:
X(0)=2:Y(0)=21:VV(0)=1:WW(0)=-1:V(1)=29:
W(1)=21:X(1)=29:Y(1)=21:VV(1)=-1:WW(1)=-1:C$="abrhiijkpq"
70 GOSUB430:GOSUB370:LOCATE2,21:PRINT"j"
:LOCATE29,21:PRINT"j"
80 PUTSPRITE0,(16,23),10,0:PLAY"S9M40000
5L8CGE4DAF4G4G4G406V15L32","V1203L2CDC4G
4E":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT

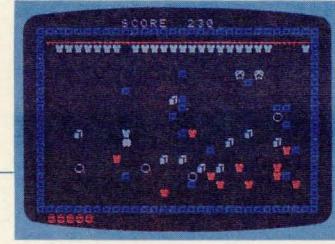
```

```

90 ,      メイン ルーチン
100 ONSTICK(0)+1GOSUB290,300,310,310,310
,320,330,330,330
110 ONINSTR(C$,CHR$(FNV(X+XX,Y+YY)))GOSU
B190,190,190,200,210,190,230,260,270:X=X
+XX:Y=Y+YY:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),,P
120 ON-(STRIG(0))GOSUB360
130 FORI=0TO1:IFFNV(V(I)+VV(I),W(I))=32T
HENV=VV(I)ELSEVV(I)=-VV(I):V=0
140 IFFNV(V(I)+V,W(I)+WW(I))=32THENW=WW(
I)ELSEWW(I)=-WW(I):W=0
150 LOCATEV(I)+V,W(I)+W:PRINT"j";
160 IFV<>0ORW<>0THENLOCATEV(I),W(I):PRIN
T" "
170 V(I)=V(I)+V:W(I)=W(I)+W:IFX<>V(I)ORY
<>W(I)THENNEXT:GOTO100ELSEPLAY"02G06":GO
SUB390:NEXT:GOTO100
180 ,      しょうとつ しより
190 XX=0:YY=0:RETURN
200 A=X+XXX*2:B=Y+YY*2:IFB=30RFNV(A,B)<>3
2THEN190ELSELOCATEA,B:PRINT"h":GOTO350

```

次ページへ続く



```

210 A=X+XX*2:B=Y+YY*2:C=FNV(A,B):IFC<>32
  ORB=3ANDXXTHEN190ELSELOCATEA,B:PRINT"i":GOSUB350:IFB<>3THENRETURN
220 PLAY"DA":SC=SC+10:K=K+1:GOSUB430:IFK
  =>28THENRETURN380ELSERETURN
230 A=X+XX*2:B=Y+YY*2:C=FNV(A,B):IFB=3OR
  C=97THEN190ELSELOCATEA,B
240 IFC=32THENPRINT"K":GOTO350ELSEIFC<>1
  06THENPRINT" ":"PLAY"B":GOTO350
250 FORI=0TO1:IFV(I)=AANDW(I)=BTHENPRINT
  " ":"PLAY"BGA":V(I)=X(I):W(I)=Y(I):GOSUB3
  50:SC=SC+100:GOTO430ELSENEXT:RETURN
260 A=X+XX*2:B=Y+YY*2:C=FNV(A,B):IFC=104
  THENLOCATEX+XX,Y+YY:PRINT"i":PLAY"AE":GO
  TO190ELSEIFB=30RC<>32THEN190ELSELOCATEA,
  B:PRINT"p":GOTO350
270 EN=EN+1:PLAY"E":GOSUB350:GOTO370
280 , いと"うりょう セット
290 XX= 0:YY= 0:P=P:RETURN
300 XX= 0:YY=-1:P=3:RETURN
310 XX= 1:YY= 0:P=1:RETURN
320 XX= 0:YY= 1:P=0:RETURN
330 XX=-1:YY= 0:P=2:RETURN
340 , サフルーチン
350 LOCATEX+XX,Y+YY:PRINT" ":"RETURN
360 A=(P=2)-(P=1):B=(P=3)-(P=0):IFFNV(X+
  A,Y+B)=32THENPLAY"CG":LOCATEA,A,Y+B:PRIN
  T"q":GOTO390ELSERETURN
370 LOCATE2,23:PRINTLEFT$(STRING$(EN,113
  )+" ",20);:RETURN

```

変数の意味

スプライト座標

X、Y.....パンプネコの座標
それぞれX×8、X×8-1して表示
XX、YY.....パンプネコの座標増分

テキスト座標

A、B.....洗濯機、シャツ、ブラックホールの表示用座標
V(n)、W(n).....しゃれこうべの座標
V、W.....しゃれこうべの座標増分
VV(n)、WW(n).....しゃれこうべの座標増分保存用

その他の変数

A\$、B\$.....パターンデータ、面データ読み込み用
C.....キャラクタの移動判定用
C\$.....パンプネコ移動判定用
EN.....ウーロン茶の数
FNV.....キャラクタの移動先にあるキャラクタコードを調べ

る(ユーザ一定義関数)

I、J.....ループ用
K.....洗濯物を干した数
P.....パンプネコのパターン
R.....乱数初期化用
SC.....スコア

プログラム解説

10~30 初期設定
40~80 ゲーム画面作成
90 REM文
100~110 パンプネコ判定移動処理
120 ウーロン茶表示判定
130~160 しゃれこうべ移動表示
170 パンプネコとしゃれこうべの衝突判定
180 REM文
190 壁などでパンプネコの移

```

380 LOCATE9,11:PRINT"ウーロンちゃん を あけよう":RES
  TOR580:K=0:EN=EN+2:PLAY"S9L805GEDAGEEDC
  D","V1203L4C.D.ED":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):
  NEXT:PUTSPRITE0,(0,209):GOSUB420:GOTO40
390 EN=EN-1:GOSUB370:IFEN>0THENRETURNELS
  ELOCATE11,12:PRINT"GAME OVER":PLAY"S905L
  8R8CDEFG4G4GFEDCEC","03V12R8L2CEGL8FEC":
  FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RUN
400 GOSUB420:LOCATE10,10:PRINT"おせんたく ハン
  フネコ":FORH=0TO1:FORI=1TO17:LOCATE10,19
410 FORJ=0TO50:IFSTRIG(0)THENRETURNELSEN
  EXT:PRINTMID$("PUSH SPACE KEY!! PUSH SPA
  CE K",I,13):H=0:NEXTI,H
420 FORI=1TO22:LOCATE1,I:PRINTSTRING$(30
  ,97):NEXT:RETURN
430 LOCATE10,0:PRINT"SCORE:";SC:RETURN
440 , データ
450 DATA 24,7E,DB,FF,66,FF,7E,66
460 DATA 24,7E,ED,FF,72,FF,7E,72
470 DATA 24,7E,B7,FF,4E,FF,7E,4E
480 DATA 24,7E,FF,FF,7E,FF,7E,66
490 DATA 97,7E,BC,C4,C4,C4,FC,82,00
500 DATA 98,7E,BC,C4,C4,C4,FC,82,00
510 DATA 104,3E,3A,46,F6,F6,F6,F4,F0
520 DATA 105,EE,FE,FE,7C,7C,7C,7C,00
530 DATA 106,7E,DB,BD,E7,C3,42,5A,66
540 DATA 107,3C,42,81,81,81,81,42,3C
550 DATA 112,EE,FE,FE,7C,7C,7C,7C,00
560 DATA 113,3C,42,7E,6E,42,5A,76,3C
570 DATA 114,0,0,0,0,0,0,0,FF,44,44
580 DATA b,15,h,10,k,5,p,35

```

動ができない

200 洗濯機の移動処理
210 洗ったシャツの移動処理
220 シャツを干したときの処理

230~240 ブラックホール移動
250 ブラックホールをしゃれこうべにぶつけたときの処理
260 汚れたシャツの移動処理
270 ウーロン茶を取ったか
280~330 パンプネコ移動サブ
340 REM文
350 キャラクタ消去
360~370 ウーロン茶表示
380 ステージクリア処理
390 ゲームオーバー処理
400~420 タイトル画面表示
430 スコア表示
440 REM文
450~570 スプライト、キャラ

クタパターンデータ(行20で読みこみ)

580 面データ(行50で読みこみ)

プログラマーからひとこと



母上に大ウケ

このゲームが採用されて、とてもうれしいです。このゲームは、母上(ほとんどゲームをやったことがない)に大ウケで、2時間ほどA1Fを占領されました。

●BY 高村英一

プログラム確認用データ

使い方は55ページを見てください

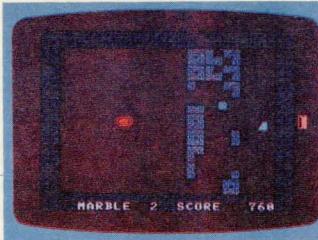
100 > 59	200 > 41	300 > 132	400 > 212	500 > 234	340 > 215	350 > 76	360 > 216
500 > 115	600 > 190	700 > 247	800 > 12	370 > 236	380 > 189	390 > 241	400 > 126
900 > 233	1000 > 138	1100 > 249	1200 > 190	4100 > 61	4200 > 53	4300 > 139	4400 > 104
1300 > 67	1400 > 223	1500 > 52	1600 > 187	4500 > 166	4600 > 166	4700 > 159	4800 > 225
1700 > 236	1800 > 98	1900 > 117	2000 > 198	4900 > 54	5000 > 63	5100 > 199	5200 > 44
2100 > 24	2200 > 134	2300 > 95	2400 > 248	5500 > 47	5400 > 55	5500 > 25	5600 > 123
2500 > 50	2600 > 136	2700 > 58	2800 > 246	5700 > 25	5800 > 135		
2900 > 142	3000 > 114	3100 > 89	3200 > 85				

マーブルマン

MSX MSX 2/2+ RAM16K

BY 中井光

遊び方は52ページにあります



ファンタジア

```

10 ' ***** SYOKIKA *****
20 SCREEN1,2,0:CLS:KEYOFF:WIDTH32:COLOR1
5,1,1:DEFINTA-Z:LOCATE9,12:PRINT"WAIT A
MOMENT.":GOSUB 1120
30 DEFFNP(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32)
40 ONSPRITEGOSUB600:GOSUB640
50 VDP(1)=VDP(1)AND254
60 ' ***** HENSU *****
70 R=4:EX=26:EF=0:D=3:SC=0:NO=0:YY=0:EP=
300:ST=0
80 ' ***** GAMEN *****
90 RESTORE920:LOCATE2,21:PRINTUSING"xxxx
MARBLE #%%xSCORE#%##0xx";D-1;SC
100 PUTSPRITE0,(0,208)
110 ST=ST+1:IFST=15THEN:GOTO720
120 FORI=0TO20:LOCATE2,I:PRINT"xxxxxxxxxx
xxxxxxxxxxxxxxxxxx":NEXT
130 LOCATE10,10:PRINT"STAGE ";ST
140 ' ***** SOUND *****
150 PLAY"T255V15AG2A2G2EGAFG1"
160 IFPLAY(1)<>0THEN160
170 SOUND10,16:SOUND11,40:SOUND12,30:SOU
ND1,1:SOUND9,16:SOUND7,56
180 I=1:J=0
190 READA$:K=LEN(A$):FORL=1TOK:B=VAL("&H
"+(MID$(A$,L,1)))
200 IFB>6THENB=B-7:S=1:GOTO240
210 L=L+1:S=VAL("&H"+(MID$(A$,L,1))):GOT
0240
220 IFJ>11THENI=I+1:J=0
230 NEXT:GOTO350
240 FORW=1TOS:J=J+1
250 ON B+1 GOSUB 270,280,290,300,310,320
,330
260 NEXT:GOTO 220
270 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" ":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT" ":RETURN
280 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" `b":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT" ac":NO=NO+4:RETURN
290 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" hj":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT" ik":RETURN
300 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" pp":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT" pp":RETURN
310 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" x":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT" x":RETURN
320 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" ♠♥":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT" ♠♥":RETURN
330 LOCATEJ*2+2,I*2:PRINT" イエ":LOCATEJ*2+
2,I*2+1:PRINT" ウオ":RETURN
340 ' ***** MAIN *****
350 X=32:Y=80:EX=26:SPRITEON:SOUND8,11:Y
Y=0
360 T=STICK(0):YY=YY+(T=1)*2+1:X=X+R:IFA
BS(YY)>60THENYY=60*SGN(YY)
370 PUTSPRITE0,(X-4,Y-4),7,6
380 P=FNP(X¥8,Y¥8):IFP<>32THENGOSUB480
390 Y=Y+YY:IFY<8THENY=160

```

```

400 IFY>160THENY=8
410 SOUND0,Y
420 ' ***** ENEMY *****
430 IFEF=0THENEF=1:EX=Y¥8
440 PUTSPRITE2,(235,EY*8),9,8
450 PUTSPRITE1,(EX*8+18,EY*8),6,7:EX=EX-
1:IFEX=0THENEF=0:EX=26
460 GOTO 360
470 ' ***** HANTEI 1 *****
480 SPRITEOFF:Q=P/8-11:ON Q GOSUB 490,50
0,510,520,530,540:SPRITEON:RETURN
490 NO=NO-1:LOCATEX¥8,Y¥8:PRINT" ":SC=SC
+2:GOSUB550:SOUND13,0:SOUND4,70:GOSUB580
:IFNO=0THENRETURN100:ELSE RETURN
500 LOCATEX¥8,Y¥8:PRINT" ":SC=SC+1:GOSUB
550:SOUND13,0:SOUND4,59:GOSUB580:RETURN
510 LOCATEX¥8,Y¥8:PRINT" ":SC=SC+5:GOSUB
550:SOUND13,0:SOUND4,255:GOSUB580:RETURN
520 GOSUB580:SOUND13,0:SOUND4,Y:RETURN
530 LOCATEX¥8+(P=129),Y¥8:PRINT" ":LOCA
TEX¥8+(P=129)-R/4*(FNP(X¥8+R/4+((P=128)*
(R>0)OR(P=129)*(R<0))*(R/4),Y¥8)=32),Y¥8
:PRINT" ♠♥":GOSUB580:SOUND13,0:SOUND4,Y:R
ETURN
540 YY=-YY+SGN(YY):SOUND13,0:SOUND4,Y:LO
CATEX¥8,Y¥8:PRINT" p":RETURN
550 LOCATE22,21:PRINTUSING" #####";SC:IFS
C>=EPHENEP=EP+500:VPOKE&H2004,5:LOCATE1
3,21:PRINTUSING" ##";D:D=D+1:VPOKE&H2004,
0:RETURN
560 RETURN
570 ' ***** KAESHI *****
580 R=-R:RETURN
590 ' ***** DEAD *****
600 SPRITEOFF:D=D-1:SOUND7,5:SOUND6,5:SO
UND9,16:PUTSPRITE0,(0,208)
610 SOUND13,0:FORI=0TO800:NEXT:PUTSPRITE
0,(0,208)
620 SOUND12,30:SOUND7,56:IFDTHENLOCATE13
,21:PRINTUSING" ##";D-1:RETURN350ELSELOCA
TE11,12:PRINT" GAME OVER":SOUND7,63:FORI=
0TO7:I=STICK(0):NEXT:SOUND7,56:RETURN40
630 ' ***** TITLE *****
640 CLS:VDP(1)=VDP(1)OR1:SOUND8,0
650 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(55+I*32,43),8,
I:NEXT
660 FORI=4TO5:PUTSPRITEI,(5+I*32,89),5,I
:NEXT
670 LOCATE8,10:PRINT" GLITTER PRESENTS"
680 LOCATE10,20:PRINT" MCMLXXXIII"
690 IFSTRIG(0)<>-1THEN650
700 FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:RE
TURN
710 ' ***** END *****
720 PUTSPRITE1,(0,208)
730 FORI=15TO1STEP-1:VPOKE&H200F,I*16:FO
RJ=0TOI*10:SOUND0,J:NEXT:NEXT

```

打ちこまなくても遊べます。定価4,800円。問い合わせ先：テクノボリスソフト
03-3431-1627

次ページへ続く



当選者 ●12月号ソフトプレゼント当選者④ 「死靈戦線2」=〈神奈川県〉佐々木裕二〈大阪府〉日笠寛文〈岡山県〉新庄将之〈長崎県〉谷口嘉磨/「幽靈君」=〈茨城県〉篠原利巳〈神奈川県〉中野喜之〈兵庫県〉大賀孝〈鳥取県〉下垣光春/「暗黒神話」=〈新潟県〉会田邦弘〈愛知県〉黒川覚史〈大阪府〉赤松健成〈香川県〉横山栄司

```

740 CLS:VPOKE&H200F,&H41:SOUND8,0
750 X=78:Y=-61:Z=193:FORI=0TO4:READA:CC(I)=A:NEXT
760 FORI=0TO3
770 FORL=1TO18:GOSUB900:NEXT
780 PUTSPRITE0,(X,100),7,9
790 READXP,YP,A$,B$
800 FORJ=3TO0STEP-1:FORK=0TO3:VPOKE&H200
8+K,CC(J)*16:NEXT
810 LOCATEXP,YP:PRINTA$:LOCATEXP,YP+1:PR
INTB$:NEXT
820 FORW=0TO3000:NEXT:FORJ=0TO3:FORK=0TO
3:VPOKE&H2008+K,CC(J)*16:NEXT:NEXT:CLS:N
EXT
830 FORK=0TO3:VPOKE&H2008+K,240:NEXT
840 FORI=0TO100:GOSUB900:NEXT
850 LOCATE10,10:PRINTUSING"SCORE #####"
":SC
860 VDP(1)=VDP(1)OR1:FORL=0TO103
870 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(55+I*32,Y),10,
I:NEXT
880 FORI=4TO5:PUTSPRITEI,(5+I*32,Z),11,I
:NEXT
890 Y=Y+1:Z=Z-1:NEXT:RETURN40
900 C=(C+1)MOD2:PUTSPRITE0,(X,100),7,10+
C:FORW=0TO90:NEXT:X=X+1:RETURN
910 ' ***** MAP DATA *****
920 DATA 0C0C0C0C098020C0C0C0C
930 DATA 0723020723020723020723020723780
72302072302072302072302
940 DATA 0624020624020624020624020732028
062402062402062402062402
950 DATA 05B0605B0605B0602B02B02B0302B02
B02B0302B02B02B0302B05B98902B05B89897B05
B989
960 DATA 029A02C7C03029A02C7C03029A02C7C
028029A02C7C03029A02C7C03029A02C7C03029A
02C7C028029A02C7C03029A02C7C03
970 DATA 0B86C09902099020997809902099026
C0B8
980 DATA 0480682454642454642454642454642
45464245464245464806804
990 DATA 07C03805C22C0306C95407526307A03
807526306C95405C22C0307C038
1000 DATA 04C03C0303570204C03C0306C05035
70206C0503570203C15C02035702
1010 DATA 04C0704B9B3504B9B3504B9B3504B9
B3504B9B3504B9B3504B9B3504B8B35
1020 DATA B9BA28442844284428BA4227844284
42874328427B28
1030 DATA 04B02CB80204B02420304B02420304
B02420304B02CB0304B02420304B02420304C02B
0404B024203
1040 DATA 06C0503BCDC3503BCDC2503BCDC350
3BCDC2503BC8C3503BCDC2503BCDC3503BCDC25
1050 DATA 7B7B7B7B9B024B94B94B94B94B94B9
4B9B7B7B7B7BAB8
1060 DATA 15,7,5,4,1
1070 DATA 9,7,ALL,CLEAR
1080 DATA 6,12,THIS GAME,IS OVER
1090 DATA 16,14,THE,END
1100 DATA 12,12,"BYE"," BYE"
1110 ' ***** FONT *****

```

```

1120 RESTORE1190:VPOKE&H200C,&H31:VPOKE&
H200D,&H74:VPOKE&H200E,&HB1:VPOKE&H200F,
&H41:VPOKE&H2011,&H91
1130 FORI=384T0728:P=VPEEK(I):VPOKEI,POR
P/2:NEXT
1140 READA:IFA=256THEN1160
1150 FORI=0TO31:READA$:VPOKEA*8+I,VAL("&
H"+A$):NEXT:GOTO 1140
1160 FORI=0TO3:READA:FORJ=0TO7:READA$:VP
OKEA*8+J,VAL("H"+A$):NEXT:NEXT
1170 ' ***** SPRITE *****
1180 RESTORE1250:FORI=0TO11:B$="":FORJ=0
T031:READA$:B$=B$+CHR$(VAL("H"+A$)):NEX
T:SPRITE$(I)=B$:NEXT:RETURN
1190 DATA 96,0,1,3,3,7,7,F,F,1F,1F,3F,3F
,7F,7F,FF,FF,C0,40,A0,A0,D0,D0,E8,E8,F4,
F4,FA,FA,FD,FD,FE,FE
1200 DATA 104,0,77,54,57,50,57,54,54,54,
54,77,0,7F,40,7F,0,0,FE,2,FE,0,EE,2A,2A,
2A,2A,EA,A,EA,2A,EE,0
1210 DATA 136,7B,F6,EC,CA,B4,6A,D4,FF,81
,FF,7F,BF,CF,EF,F7,7B,DE,EF,B7,93,8D,86,
83,81,FF,2B,56,2D,53,37,6F,DE
1220 DATA 256
1230 DATA 112,FE,FE,FE,FE,FE,FE,0,120
,FE,86,8E,9E,BE,FE,FE,0,128,0,DF,BF,BF,B
F,A0,DF,0,129,0,FB,FD,F5,F5,5,FB,0
1240 '***** SPRITE DATA *****
1250 DATA 7,7,7,7,1F,3F,77,77,F7,F7,E
7,E7,E7,E7,E,E,E,E,3E,7E,7E,FE,E0,CF,
D9,50,50,59,4F,60
1260 DATA 0,0,0,0,0,0,E,E,F,F,F,8E,8E,8E,C
E,6E,F,7,7,7,7,7,7,E7,F7,F7,E,7,7,7,7,7,
E
1270 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,F9,DD,8D,05,
8D,DD,F9,C0,C0,E0,E0,E0,C0,C0,C0,CF,D
F,D8,DF,DF,D8,CF
1280 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,C0,0,80,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1290 DATA 0,1,3,7,7,E,C,1C,3C,38,78,78,7
0,F0,F0,F0,E1,E7,EF,FB,71,21,1,1,3,3,3,3
,1,0,0,0
1300 DATA 87,C7,CD,C9,C9,99,9B,9F,CE,C0,
C0,C0,80,0,0,0,0,0,9C,C7,CD,89,9B,13,B0,E0
,0,0,0,0,0,0,0
1310 DATA 7E,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7E,0,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0
1320 DATA 0,0,0,0,3F,40,9F,BF,BF,B0,9F,40,
3F,0,0,0,0,0,0,20,D0,28,D4,D4,D4,54,D4,2
8,D0,20,0,0,0
1330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,F7,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F,9F
,F7,0,0
1340 DATA 1,1,1,0,3,7,F,F,7,3,2,2,2,2,2,
2,0,0,0,0,80,C0,E0,E0,C0,80,80,80,80,80,
80,80
1350 DATA 0,0,0,0,0,1,1,1,1,1,1,1,0,0,0,0,0
,0,80,80,80,0,80,C0,C0,C0,C0,80,80,80,80
,80,80,80
1360 DATA 0,0,0,0,0,1,3,5,9,1,1,1,1,F,0,
0,0,80,80,80,0,80,C0,A0,90,80,80,80,40,2
,0,20,20

```

変数の意味

スプライト座標

X, Y マーブルマンの座標
→それぞれ -4, -4して表示
R マーブルマンのX座標増分
YY マーブルマンのY座標増分
EX ガンセキミサイルのX座標
EY ガンセキミサイルのY座標
Z エンディングデモ時のタイトルのY座標

テキスト座標

XP, YP エンディングデモ時の文字表示用座標

その他の座標

A, A\$ データ読み込み用
B, S ゲーム画面作成用
B\$ 文字表示用 / スライドパターン定義用
C スプライトの色
CC(n) キャラクタの色設定用
D マーブルマンの数
EF ガンセキミサイル表示フラグ(1=表示中)
EP 1UPに必要な基準スコア
FNP(X, Y) 指定された座標上にあるキャラクラのキャラクタコード(ユーザー定義関数)
I, J, L, W ループ用
K ループ用 / ゲーム画面作成用
NO 破壊するゴンの数
SC スコア
ST ステージ数
T スティック入力用
P マーブルマンの移動先のキャラクタのキャラクタコード
Q マーブルマン移動判定用

プログラム解説

10 REM文
20 初期設定
30 ユーザー定義関数定義
40 スプライト衝突時の割りこ

み先指定※この行にある、「ON SPRITE GOSUB 60 □」を消去すると、ガンセキミサイルにあたってもミスにならなくなる

50 スプライトサイズを通常サイズにする

60 REM文

70 変数初期設定

80 REM文

90~130 スコア等表示

140 REM文

150~160 ゲームスタート時の効果音

170 PSG設定

180~330 ゲーム画面表示

340 REM文

350 スタート時の変数初期設定

360 マーブルマン移動処理(ステイック入力)

370 マーブルマン表示

380 マーブルマン移動先判定

390~400 天井、床判定処理

410 効果音

420 REM文

430~460 ガンセキミサイル、ガンセキミサイルの砲台移動表示判定処理

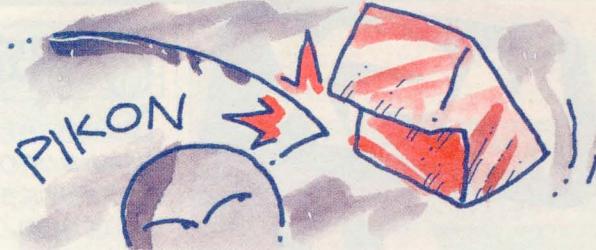
470 REM文

480 マーブルマンの移動先にあるブロックにより各サブルーチンへ飛ぶ

490~540 マーブルマンの移動先にブロックがあるときの処理サブルーチン

490 移動先にゴンがあるときの処理サブルーチン

500 移動先にブロック1があるときの処理サブルーチン



510 移動先にブロック2があるときの処理サブルーチン

520 移動先にブロック3があるときの処理サブルーチン

530 移動先にブロック4があるときの処理サブルーチン

540 移動先にブロック5があるときの処理サブルーチン

550~560 スコア表示、1UP 判定処理サブルーチン

570 REM文

580 マーブルマンX座標方向反転処理サブルーチン

590 REM文

600~610 ミス処理

620 ゲームオーバー判定処理

630 REM文

640~700 タイトル画面表示

710~900 エンディングデモ

910 REM文

920~1050 ゲーム画面データ(行190で読み込み)

1060~1100 エンディングデータ(行790で読み込み)

1110 REM文

1120 キャラクタの色設定

1130 太文字処理

1140~1160 キャラクタパターン定義

1170 REM文

1180 スライドパターン定義

1190~1230 キャラクタパターンデータ(行1140, 1150, 1160で読み込み)

1240 REM文

1250~1360 スライドパターンデータ(行1180で読み込み)

愉快至極にござります

やってきましたマーブルマン(大理石人)。上を下への大さわぎ。ところせましと飛びまわり、ゴンをゴンゴン打ち碎き、1面クリアといたします。はじめはわずか3人のマーブルマンの仲間たち。まずは、3000点。以降は5000点毎にて青い閃光(せんこう)がとどろいて、お仲間1人加わって愉快至極にござります……。

●BY 中井光

プログラマーからひとこと



使い方は55ページを見てください

プログラム確認用データ

10 > 2	20 > 137	30 > 86	40 > 215	60 > 212	70 > 52	710 > 25	720 > 18
50 > 17	60 > 239	70 > 106	80 > 163	730 > 180	740 > 133	750 > 255	760 > 6
90 > 207	100 > 11	110 > 247	120 > 189	770 > 255	780 > 156	790 > 195	800 > 241
130 > 40	140 > 164	150 > 211	160 > 195	810 > 207	820 > 172	830 > 20	840 > 137
170 > 189	180 > 0	190 > 171	200 > 62	850 > 151	860 > 99	870 > 37	880 > 22
210 > 110	220 > 172	230 > 105	240 > 69	890 > 19	900 > 123	910 > 139	920 > 64
250 > 53	260 > 4	270 > 180	280 > 88	930 > 225	940 > 211	950 > 142	960 > 123
290 > 101	300 > 196	310 > 188	320 > 151	970 > 209	980 > 124	990 > 190	1000 > 102
330 > 5	340 > 61	350 > 22	360 > 109	1010 > 164	1020 > 90	1030 > 88	1040 > 164
370 > 24	380 > 145	390 > 251	400 > 36	1050 > 20	1060 > 32	1070 > 57	1080 > 195
410 > 54	420 > 211	430 > 166	440 > 162	1090 > 184	1100 > 90	1110 > 175	1120 > 99
450 > 72	460 > 24	470 > 132	480 > 128	1130 > 228	1140 > 249	1150 > 108	1160 > 146
490 > 29	500 > 155	510 > 79	520 > 124	1170 > 167	1180 > 1	1190 > 7	1200 > 216
530 > 20	540 > 199	550 > 242	560 > 198	1210 > 57	1220 > 64	1230 > 41	1240 > 230
570 > 128	580 > 250	590 > 204	600 > 171	1250 > 103	1260 > 99	1270 > 215	1280 > 62
610 > 15	620 > 176	630 > 114	640 > 57	1290 > 102	1300 > 204	1310 > 206	1320 > 137
650 > 79	660 > 156	670 > 50	680 > 104	1330 > 255	1340 > 4	1350 > 0	1360 > 243

MSX

フォーラム サウンド

フォーラム塾長
よっちゃん

第2回

ゆりかご、乳母車、三輪車、
スペース・マウンテン、自転車、電車、バス、地下鉄、JR、バイク、乗用車、モノレール、飛行機、ロケット、ヘリコプター、あまり出歩かない、つえがいる、靈柩車

規定部門: 今月のお題「乗り物」

はいはい、今月のお題は「乗り物」です。これはなかなか作りやすかったようで、投稿も多くて選ぶのにちょっと迷ってしまった。たしかに乗り物のノイズやちょっとした合図にもちいる信号音はPSGでもシミュレートしやすい音なのだが、採用にいたるためには、
●音がよくできている
●音のネーミングやギャグのセンスが秀逸である

という2つの条件のどちらかをクリアする必要があるのだ。

ちなみに、この中間的な形として、
●塾長の弱みをつく
というワザもある。まあ、これはほとんどが偶然のワザだろうが。

『SLのはかない一生』 静岡・佐藤大輔

```
10 FORA=1 TO 7:PRINT" PUSH ANY KEY"
20 A$=INPUT$(1):READA$:PRINTA$
30 FORB=0 TO 13:READ DT:SOUND B,DT
40 NEXTB:NEXTA:END
50 DATA ハンシャ
60 DATA 0,0,0,0,0,0,1,7,16,16,
16,100,100,0
70 DATA キテキ
80 DATA 84,0,52,1,151,0,0,56,
14,14,14,200,10,11
90 DATA キカンシャ PART1
100 DATA 0,0,0,0,255,15,16,3,
16,7,16,90,20,8
110 DATA キカンシャ PART2
120 DATA 0,0,0,0,255,15,12,3,
16,7,16,90,8,8
130 DATA キカンシャ PART3
140 DATA 0,0,0,0,255,15,8,3,1
6,7,16,90,8,8
150 DATA フミキリ
160 DATA 100,0,110,0,180,0,0,
56,16,16,16,90,8,8
170 DATA BOMB!
180 DATA 0,0,0,0,0,0,21,247,1
6,0,0,100,60,0
```

静岡の佐藤大輔(M)の『SLのはかない一生』は、ストーリー(プログラムの構成)がうまいので採用した。プログラムは、たいへん単純で、音の名前とSOUND文のデータを順番にREAD文で読みこみ、キーを押すたびに7つの音が順番に出てくる仕組み。

1つ1つの音は作りやすいものばかりなのだが、順番にならべると、

1. SLの発車まえの蒸気音
2. 汽笛
3. ゆっくり走るSL
4. ちょっと加速
5. スピードが出てきた

6. 踏切

7. なぜか爆発!

というわけで、短いSLの一生が終わってしまう、悲しいプログラムなのだった。

ところで、こんにちSLはめったに目にすることができるない。田舎の1両しか走っていないような単線でもディーゼル車になってしまった。といえば、私が小学生のときに学校の社会見学で国鉄(これもJRになってしまったが)の駅を案内してもらう、というイベントがあって、クラス代表の私は蒸気機関車の蒸気がまに石炭をほうりこむ実習をしたぞ。蒸気機関車の運転席の横に、蒸気がまにコークス(上質の石炭)を投げこむスペースがある。後方のコーチをスコップでかきとり、足元のボタンを踏みこむと蒸気がまの扉がパカッと開くので、なかにコークスをほうりこむ。1か所に固まらないよう、まんべんなく蒸気がまにコークスを配分していくのがむずかしい。旧式の水洗トイレのようなレバーをひっぱると汽笛が鳴るのだが、これがとんでもなく大きな音で耳がつぶれるんじゃないかなと思うくらいだった。なんとなく偉くなったような気分でクラスの連中のところにもどるとみんなが私を避けている。なんのことない、手足、服から顔まで汚れて真っ黒のだった。やれやれ。

『第一次大戦・フォッカーDr.1のコックピット』 東京・鈴木孝則

```
10 FORI=0 TO 160:SOUND8,12:SOUND8,32:SOUND4,5:SOUND6,31:SOUND9,15:SOUND9,1:NEXT
20 SOUND7,200:SOUND8,15:FORI=0 TO 254:SOUND1,I:SOUND7,I:NEXT:SOUND7,255
30 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND12,200:SOUND13,0
```

私が幼稚園のときに社会見学で日本陸軍を案内してもらって、クラス代表の私は索敵改を運転してアメリカのB29を攻撃……というのはもちろんウソだが、東京都の鈴木孝則(M)の作品はなかなかリアルなのだ。これまたドラマが感じられる。

ブーンと敵の戦闘機が近づいたところを(行10)、機銃掃射(行20)、敵機は爆発して空に散る(行30)というわけだ。

行20の機銃の音がポイントで、なぜこんな音になるかは、行20のNEXTのまえにFOR J=0 TO 100:NEXT:とウェイトルーチンを付け加えるとよくわか

論理演算子

孤独な演算子

論理演算子は孤独である。□ンリー演算子というシャレだが、しかし、まあ孤独である。+、-、*、/などの算術演算子はふつうの数学とほとんど同じで親しみやすいし、<、>、=などの比較演算子も、真理値という不可思議なものは出てくるけれどまだまだわかりやすい。同じ演算子仲間なのに、AND、OR、XORなどの「論理演算子」はいかにも特別な存在だ。

第一、演算子という名前がつくくせに体はアルファベットだ。ANDとかORとかいうので、英語の接続詞なのかと思っていたら、いきなり XORなんかが出てきて事態はそんかんたんではないことを教えてくれる。

いざ使おうとして、いろんな数値で試してみるものの、なぜそうなるのかはじめはさっぱりわからない。たとえば、
PRINT 2AND6⑥
としてみると、「乙」が表示される。なぜ、「乙と6」が、乙なのか。謎は深まるばかりだ。

16桁の2進数に直して演算する

さて、ぐっすり眠れるように論理演算とはなにかというところから話をはじめよう。

論理演算とは、真理値の計算のことだ。真理値とは、真(ホント)か偽(ウソ)かの値で、通常、真に1、偽に0という数値が割り当てられる。論理演算では、この1と0しか相手にしていない。10進数が出てきてもいったん2進数(ただし、1桁の2進数)に直してから、1桁ごとに論理演算をしていく。この「1桁ごとに」という点が重要だ。ここが論理演算をわかりにくくしている元凶なのだ。

まともなBASICマニュアルでは、論理演算子を説明する部分で、「真理表」というものを掲載している。真理表と書いていなくとも、それぞれの論理演算子の働きを1と0だけの数値で表(表になっていないことも)



ちょっとひとり孤独な影がって、いつも遠くを見るような目をしてる論理演算子ってすてき。



多い)にまとめたものがそれだ。
たとえば、ANDの場合、

X	Y	X AND Y
1	0	0
1	1	1
0	1	0
0	0	0

というふうにまとめてある。この表で $1 \text{ AND } 0$ の結果が 0 、 $1 \text{ AND } 1$ の結果が 1 、と、すべての場合をつくしてあって、それぞれの論理演算子の働きを完全に紹介しているのだ。

この真理表から、ほかの場合も推定できるようになる。たとえば、最初のほうであげたANDのわけのわからない例「PANDQ」がなぜEになるのかが、かんたんに説明できる。

己を16桁の己進数に直すと、
「0000000000000000
010」、巳を16桁の己進数に直

すと「 0000000000000000110 」。これを各桁ごとにANDの真理表に従って結果を出すと、1桁目は0と0なので0、2桁目は1と1なので1、3桁目は0と1なので0、4桁目以降はぜんぶ0なのでぜんぶ0。したがって、結果は、「 000000000000000010 」となる。つまり、10進数の2になるわけだ。

論理演算の仕組みはこんなにもかんたんである。あまりにもかんたんな仕組みなので、かえってピンとこないのだ。はやい話がこの機能をなんに使正在いのか、よくわからない。

論理演算の使い方の1例

多少なりとも論理学を学校などで習っているなら、ANDが「かつ」、ORが「または」に相当することくらいは知っているだろう。IF文のなかでよく出て

くる。

IF<なんたら>AND<かんたら>THEN~
という式は、<なんたら>かつ<かんたら>が成り立つときにTHEN以下の命令を実行しなさい
という意味になることもすぐにわかる。ORも同様だ。この「すぐにわかること」と真理値との
関係が、ちょっとわかりにくいのだ。

〈なんたら〉や〈かんたら〉にはふつう関係式が入る。関係式は真のとき -1 の値を持ち、偽のとき 0 の値を持つ(なぜ、 1 でなく -1 なのかは12月号で説明した)。

-1は2進数にすると「1111111111111111」つまり16桁ぜんぶ1。0はもちろん16桁ぜんぶ0。この2つをANDやORで演算すると、やっぱりぜんぶ1かぜんぶ0になる。関係式と論理演算子との組み合わせは、このように16桁ぜんぶ1(真)かぜんぶ0(偽)の世界でかたがつく、ものすごく単純な世界なのだ。

これを応用したのが、はじファンの「4方向改造リスト」に出てくる「(S=7 AND X>1)」という部分だ。「S=7」、「X>1」という2つの関係式をANDで結ぶと、2つの式の真偽に応じて、この式全体が1か0になる。この数値を座標計算にうまく利用しているわけだ。この方法は、ファンダム掲載のプログラムではほとんど公式的に使われている。

では、論理演算はこのくらいしか使い道がないのか、というとそんなことはない。ANDを使った「ピットマスク」という技と、ORやXORを使った「文字パターン定義」などは、いろんなところに顔を出している。

ビットマスクとはなにか、論理演算を使った文字パターン定義はどうやるのか、ANDやOR以外の論理演算はいったいなものなのか、謎は謎を呼び、次号に続く。

第2回
そこそこ
ミュージシャン編

PLAY#ミュージック



MSX-MUSICの攻略法

音楽のプログラムが自由自在になるには、おまかにいってつぎの4つのステップを攻略しなければならない。

- (1)拡張BASIC(FMパックやMSX2+のFM音源をプログラムできるように作った命令のこと)の楽音用MMLを理解する
- (2)譜面を読めるようにする
- (3)音楽をプログラムする場合のテクニックを身につける
- (4)リズム音との組み合わせのコツをつかむ

(1)はあたりまえですね。ふつうのBASICでPSGを扱う場合と重なるものと、拡張BAS

I Cで新しく出てくるものがあるのだが、このさい区別せずにまとめて説明することにしよう。

(2)は、譜面をたよりにせずに直接プログラムする、という道もあるのだが、クラシックの曲を打ちこみたい、といった場合には必要だ。いやなに、譜面をMMLに置き換えるだけのこと、べつにむずかしくはない。

(3)はMMLを文字変数に入れてもう、といったテクニック。

(4)はリズム音を用いる場合の基本的なアレンジについての説明だ。

では、(1)と(2)をまとめて説明することにしよう。

演奏プログラムのはじめの一歩

■CALL MUSIC

FM音源用のMMLで音を出すには、まずCALL MUS I C命令でFM音源をどのように使うかを決めなければなりません。音楽プログラムの最初には、かならずこの命令がくるわけだ。たとえば、
CALL MUS I C(1, 0, 1, 1, 1)

といった形になる。カッコの中

身はなにかというと、最初の1はリズム音を使うかどうか。1で使用可、0だと使えない。そのつぎの0は機能なし。MSX-AUD I Cのなごりだろう。このあとに1がならんでいるのはFM音源のチャンネル数で(チャンネル数ぶん違う音を出せる)、使うチャンネルの数だけ1をならべる。リズム音を使う場合は6チャンネルまで、使わな

図A●CALL MUSIC命令の使い方

10 CALL MUSIC(1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1)

リズム音を使うときは1、使わないときは0

意味がないけどかならず置く

第1回はドラマー編ということで、リズム音に焦点をあてて、リズム音用MMLでドンチャカプログラムしてみた。今回はそこそこミュージシャン編ということなので、FM音源をフルに使って音楽をプログラムしてみようというお話。

図B●PLAY#文の使い方

0でPSG、2か3で、
FM音源とPSGが鳴る
CALL MUSIC命令で設定したチャンネル数
だけ楽音のMMLをならべられる

PLAY#2,"MML1";....."MMLn","リズム音用MML",
"PSG用MML1","PSG用MML2","PSG用MML3"

リズム音を使っているときは楽音のあとにならべる
さらに3チャンネルぶんPSGのMMLをならべることができる

I場合は9チャンネルまで使える(図A参照)。リズム音を使わずに楽音だけ9チャンネル使う、というときは、
CALL MUS I C(0, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1)

となる。

■PLAY#

CALL MUSIC命令でチャンネル数を設定したら、つぎにPLAY文で実際の演奏をさせるのだが、FM音源を使う場合は図Bのような形にする。いちばん重要なのは「#2」という

拡張BASICのMML

ではMMLの説明に移ろう。実際にプログラムを打ちこんで音を出しながら読み進めるとわかりやすい。

まず、LIST1。行10でチャンネル設定、行20のPLAY#文で

ところ。これを省略したり「#0」としてしまうと、FM音源は使用されずにPSGだけが鳴る。#2のあとは、FM音源の各チャンネルのMMLを順番にならべていく。CALL MUSIC命令で設定したチャンネルの数だけMMLをならべ(省略する場合は、""をさむ)、その後にリズム音用のMMLを置く。さらにこのあとに、PSG用のMMLを3チャンネルぶん付け加え、最大12音を同時に鳴らすことも可能だが、まあここまでやる人はほんくないでしょう。

音を出している。「@ (数字)」は音色の設定用で、LIST2のように0から63まで番号順に音を出してみると(PB2の音色データ一覧表と見比べてみよう)どんな音が入っているのかわかる。ちなみに「@」のあとのが「= 1 :」は、(数字)を変数の内容で設定する使い方だ。「CDEF GAB」という音名(音の高さ)は、図Cのように楽譜と対応し

LIST1●ドレミファソラシ

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1CDEFGAB"

```

LIST2●とりあえず音色を聞こう

```

10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)
20 FOR I=0 TO 63:PRINT I:PLAY #2,"@=I;CD
EFGAB":NEXT

```

※行10の最後にある「CALL BGM(0)」というのは、PLAY#文の実行が終わるまでつぎの命令を実行しないようにする命令だ。

図C●音符とMMLの音名



ている。

LIST3は音量設定のコマンド「V」の値を0～15まで変化させながら演奏させていている。だんだん音が大きくなります。

LIST4は音の長さを設定する「L」コマンドの説明用。図Dのように絵にするとわかりやすい。ちなみに、音の長さを設定するには、Lのほかに、音名のあとに直接(数字)を付けるやり方もある。「C8」とか「C16」と書かれているのがそれ。Lの指定がそれ以降の音すべてにかかるのに対し、(数字)による指定は直前の音にだけ有効(図E参照)だ。音の長さの部分的な変更に(数字)、全体的な指定はLを使うと便利。

つぎのLIST5は音の長さの割合を決める「Q」コマンド。音を区切って演奏するスタッカートなどの表現に使う。

LIST6は休符(R)、符点(ピリオド)、タイ(&)、連符({}(数字))の説明用。

休符は初期値が「R4」で、これ以外の長さはRのあとに(数字)を置いて指定する。(数字)と長さの関係はLと同じ。

符点は音符や休符の長さを1.5倍にする。

タイは前後の音をつなぐコマンド。「A1&A1&A1&A1」というように、1小節以上の長さでつなぐこともできる。

連符で、「{}N」と指定されていると、N分音符を{}のなかの音符の数で等分して演奏する。ちなみに、Lで連符にあわせた長さを指定しても同じ効果がある。

LIST7ではオクターブ(音の高さの範囲)を設定する「O」コマンドと、オクターブを1つ上げる「>」コマンド、同じく1つ下げる「<」コマンドが出てくる。>や<は、「>>」とか「<<<」というふうに重ねて使うことができるが、O1より低くなったりO8より高くなると、「Illegal function call」というエラーが出るので注意。

LIST8は演奏の速さを決めるテンポ(T)と、音を半音下げるフラット(-)、半音上げるシャープ(+か#)どちらでも機能は同じ)が出てくる。これらは楽譜で使う記号とよく似ているのでわかりやすい。

音の高さは、LIST9のようにNコマンドで直接指定することもできる。「O4C」が「N36」と同じで、Nのあとに(数字)を変えると、半音単位で音の高さが上下していく。

リスト10は音量を細かく設定する「@V」コマンドの説明用。

このほかに「M」、「S」、「@W」というコマンドもあるが、これらのコマンドはあまり使ないので省略する。

LIST3●音量を調べる

```

10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)
20 FOR I=0 TO 15:PRINT I:PLAY #2,"V=I;CD
EFGAB":NEXT

```

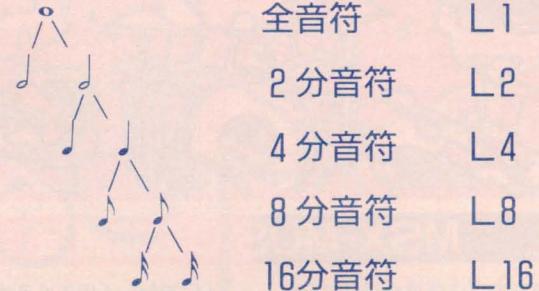
LIST4●Lコマンドと音の長さ

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@0V8L16CCCC8CCC8C8C8CC"

```

図D●音符とLコマンドの数字の関係



図E●Lコマンドと音名+数字の関係

L16CCCCC8CCC8

L16の指定で16分音符

数字の直前の音だけ8分音符

LIST5●Qコマンドと音の歯切れ

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@9V8L2Q1CQ2CQ3CQ4CQ5CQ6CQ7CQ
8C"

```

LIST6●休符、ピリオド、タイ、連符

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1V8L8CCR8CR4DDL4E.E.E.L8FFF&
FF&F&FFL4GG{GGG}G{AAAA}A{BBBBB}2B"

```

LIST7●オクターブの指定の仕方

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1V8L804CDEAO6CDEAO2CDEAO8CD
EA<CDEA<<<CDEA>>CDEA"

```

LIST8●テンポとフラットとシャープ

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@1V8L804T120CE-GE-T180CEG+EC
EG#ET60CEGE"

```

LIST9●Nコマンドの使用例

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@0V8L204T120N48N60L4N59L8N55
N57L4N59N60"

```

LIST10●@Vコマンドと音量

```

10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL BGM(0)
20 FOR I=0 TO 127:PRINT I:PLAY #2,"L16@V
=I;C":NEXT

```

楽譜をMMLにする

さて、ここまででMMLの説明はひととおり終わったのだが、譜例1のような和音を演奏するにはどうしたらいいのだろうか。それには、FM音源のチャンネルを3つ使えばいいのだ。つまり、譜例1の下のように、単音の楽譜3つに分けて、それぞれ別々のMMLに変換するというわけ。譜例1をプログラムするとLIST11のようになる。

では、譜例2に挑戦しよう。まず、見慣れないのが下段のヘ音記号。音の高さは図Fのようになる。ただし、音の高さは音色によって違ってきたりもするので、オクターブの設定は耳で聴いて気持ちのよい範囲にするのが正解だ。

もうひとつのポイントは調性記号(楽譜のはじめに出てくる#や♭のこと)。ここではCとFの位置に#が付いているので、臨時記号(小節のなかに出てくる

『ジムノペディ』を打ちこむ

基本原理がわかったところで、譜例3のエリック・サティ作曲『ジムノペディ』を打ちこんでみることにしよう。プログラムにして40行くらいなので、たいした量ではない。次ページのLIST14を打ちこんで鳴らしてみれば、音のきれいさにちょっとびっくりするはず。ポイントをいくつか解説しておこう。

#や♭や♯がないかぎり、CとFの音は、つねにC+、F+となる。

譜例2は4つ音を使っているので、いちばん低い音をチャンネル1とし、和音は高いほうからチャンネル2、チャンネル3、チャンネル4としてそれぞれをMMLに置き換えてみると、LIST12のようになる。

さて、PLAY #文では各チャンネルのMMLを順番にならべていくので、チャンネルが多いと1行に入る限界の254文字をオーバーしてしまう。それに、くり返しが多いと、同じMMLを何回も打ちこむことになる。そこで、LIST13のようにあらかじめMMLを文字変数に入れておくのがよい。プログラムにつきものの打ち込み間違いを探すのにも、文字変数ごとにチェックしていくことができるの便利だ。

楽譜で、和音の音数がいちばん多いところを探すと、7音同時に鳴っているところが2つある。行10のCALL MUSIC命令を見ると、リズム音なしで9チャンネルぶんフルに使えるようにしてあるので、ベース音(いちばん低い音)とメロディは、同じデータを違う音で鳴らすこととする。音を2つ使うと、単音

譜例1 ● 和音とMML



LIST11 ● 譜例1のプログラム

```

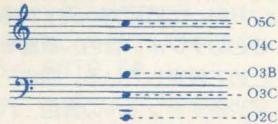
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@104CDEFG","@104EFGAB","@104
GAB>CD"

```

譜例2 ● 和音の練習



図F ● ト音、ヘ音記号とMML



LIST12 ● 譜例2のプログラム

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@3602L2G.D.G.D.","@3604L2RF+
RF+RF+RF+","@3604L2RDRC+RDRC+","@3603L2R
BRARBARA"

```

LIST13 ● 譜例2のプログラムの文字変数版

```

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 A$="@3602L2G.D.G.D."
30 B$="@3604L2RF+RF+RF+RF+"
40 C$="@3604L2RDRC+RDRC+"
50 D$="@3603L2RBRA"
60 PLAY #2,A$,B$,C$,D$

```

譜例3 ● 『ジムノペディ』の楽譜

[1] Lent et dououreux (♩ = 66)
[1] (ひっくりとなめるかごとく)

よりも太い音で存在感も強くなるし、音色も新しくなる。ベースはA\$、メロディはE\$でプログラムしているのだが、行320を見るとわかるように、ベースにはエレキベースとピアノを、メロディにはエレクトリックピアノとフルートの音をそれぞれ重ねて使っている。この重ね技は、いわばFM音源の必殺テクニックとでもいうべきもので、音の組み合わせによって思いもよらない新鮮な音色を作ることができる。このメロディパートでいろいろためしてみるとおもしろいと思う。

残りの和音の部分は、高いほうからB\$、C\$、D\$となっていて、音数の多いところだけF\$、G\$を用いている。まあこれはプログラムする人が自分にわかりやすいように選べばいいのだが。なお、和音の部分の音色はすべて音色番号16のピアノを使っていて、音色の性格上、1オクターブ高くプログラミングしている。

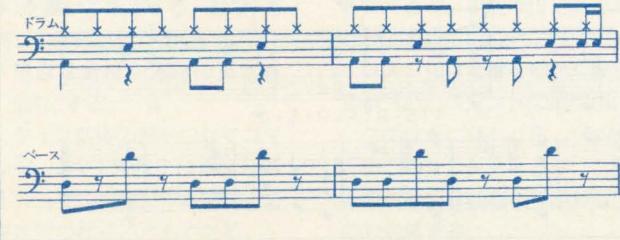
さて、楽譜のほうにもどって、これだけの長さのものを一度にはプログラムできないので、全体を①～⑤の5つの部分に分け

リズム音と組み合わせる

では、最終コーナーのリズム音との組み合わせにうつろう。

現在のポピュラーミュージックでは、ドラムセットとベースにコードを重ね、メロディを乗せる、という考え方が一般になっている。ベースとドラムの組み合わせはポイントになるところなので、いくつか例をあげることにする。サンプルを聴いてコツをつかんでね。

譜例4 ● 8ビート



ている。①が12小節、②が9小節、③が10小節、④と⑤はそれぞれ8小節で、④のあと①、②、③をくりかえしてから⑤を演奏して終わる、という曲の進行だ。MMLのほうはもっと細かくなる。たとえば①の部分がA1\$～E1\$の5つになる。

打ちこみ方としては、A1\$～E1\$までの①の部分ができあがったら、とりあえず音を出してエラーがないかどうか、きれいに響くかどうかを確認するといい。すべていっきに打ちこんでしまうと、どこが間違っているのかわからなくなってしまいがちだ。部分ごと、できれば1つの文字変数ごとに確認していくのが好ましい。和音の部分でオクターブが間違っている場合などはなかなか見つからない。

なお、行320では、チャンネルごとのテンポ、音色、音量をまとめて設定している。曲のテンポや各チャンネルの音色、バランスを変えたいときはこの行をいじればいい。とくにテンポは、すべてのチャンネルを「T=T」：としているので、「T=6」の値を変えるだけで演奏のテンポを変えられる。

LIST14 ●『ジムノペディ』のプログラム

```

10 CALL MUSIC (0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="03L2G.D.G.D.G.D.G.D.G.D."
30 B1$="05L2RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+RF+"
40 C1$="05L2RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDRC+RDR
C+"
50 D1$="04L2RBRARBRARBRARBRARBRARBRA"
60 E1$="06L4R2.R2.R2.R2.R4F+AGF+C+<B>C+D
<A2.F+2.&F+2.&F+2.&F+2."
70 A2$="G.D.G.D.F+.<B>E.E.D."
80 B2$="RF+RF+RF+RF+RF+R2.RGRD2"
90 C2$="RDRC+RDRC+RC+RDR<BR>DR<A>"
100 D2$="04L2RBRARBRARARBRGRBRF"
110 E2$=">RF+AGF+C+<B>C+D<A2.>C+2.F+2.<E
2.&E2.&E2."
120 A3$=<A.>D.D.D.D.D.D.D.D.
130 B3$="RERERERDRDRFRERERDRD"
140 C3$="RCR<BRBRARAR>CRCR<BRARA"
150 D3$="RARGRGRERF+RARARGRERF+"
160 E3$="AB>CED<B>DC<B>D2.&D2DEFGACDED<B
>D2.&D2D"
170 F3$="R2.R2.R03DRCRCR2.R2.RDRCRC"
180 A4$="E.F+.<B>E.E.E.A.D."
190 B4$="RGRF+RF+RARARD4G4A2.A2."
200 C4$=>RERC+RDRERF+R<A4>D4E2.F+2."
210 D4$="RBRARBR>C+RC+R01B4>B4>C2.D2.
220 E4$="G2.F+2.<B4A4B4>C+4D4E4C+4D4E4<F
+2.>C2.D2."
230 F4$="R2.R2.R2.R2.RARRE4G2.D2."
240 G4$="R2.R2.R2.R2.R2.R2.R2.01A2."
250 A5$="E.E.E.E.E.A.D."
260 B5$="RGRARFRARARD4G4A2.A2."
270 C5$=>RERFRCRERFR<A4>D4E2.F2."
280 D5$="RBR>DR<AR>CRCR<<B4>B4>C2.D2."
290 E5$="G2.F2.<B4>C4F4E4D4C4E4D4C4<F2.>
C2.D2."
300 F5$="R2.RAR2.R2.RARRE4G2.D2."
310 G5$="R2.R2.R2.R2.R2.R2.A2."
320 T=6:PLAY #2,"T=T;@12V6","T=T;@16V15
","T=T;@16V11","T=T;@16V11","T=T;@16V11
","T=T;@42V15","T=T;@3V12","T=T;@16V11","T
=T;@16V11"
330 PLAY #2,A1$,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$
340 PLAY #2,A2$,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$
350 PLAY #2,A3$,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$,
F3$
360 PLAY #2,A4$,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,E4$,
F4$,G4$
370 PLAY #2,A1$,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$
380 PLAY #2,A2$,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,E2$
390 PLAY #2,A3$,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,E3$,
F3$
400 PLAY #2,A5$,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,E5$,
F5$,G5$
```

LIST15 ● 8ビートのプログラム

```

10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DR8>DR8<DD>D8R8<DD>D<DR8D>DR8<
30 G1$="BH8H8SH8H8BH8BH8SH8H8BH8BH8SH8BH
8H8BH8SH8SH16S16"
40 PLAY #2,"@23T16003L8","","","","","","","","",
" T160"
50 PLAY #2,A1$,"","","","","","","","","",G1$
60 GOTO 50
```

譜例5●16ビート

Drum: A 16-beat pattern consisting of eighth and sixteenth notes. Bass: A 16-beat pattern consisting of eighth and sixteenth notes.

譜例6●ディスコっぽいパターン

Drum: A 16-beat pattern consisting of eighth and sixteenth notes. Bass: A 16-beat pattern consisting of eighth and sixteenth notes.

譜例7●譜例6に加える伴奏

伴奏: Harmonic patterns for Bass and Melody.

譜例8●譜例6に加えるメロディ

メロディ: Melodic patterns for Melody.

譜例9●8ビートに加える伴奏とメロディ

伴奏: Harmonic patterns for Bass and Melody. メロディ: Melodic patterns for Melody.

準のリズムになってくる(プログラムはLIST16)。

■ディスコっぽいパターン

譜例6はディスコっぽい16ビートのパターン。よくあるやつですね(LIST17)。

■コードや伴奏を加える

ではつぎにコードや伴奏のパターンを加えてみよう。

譜例6のパターンに譜例7のようなコードを加えてLIST18のようにすると、うむむ、だんだん本格的になってきた。ドラムやベースとコードなどの伴奏パターンの組み合わせにはちょっとしたセンスがいるが、これは好きな□などでふだんから

チェックしておくといい。

さらに譜例8のようなメロディを加えれば曲の一部としては完成形。伴奏は同じパターンのままメロディに3つの文字変数を使っている(LIST19)。

■8ビートを発展させる

では、譜例4の8ビートを発展させてみよう(LIST20)。伴奏とメロディは譜例9のものだが、ちょっと凝ってメロディが輪唱になるように、行90と行100で、

"R2"+E\$

というふうにプログラムしている。MMLと文字変数を組み合わせるやり方で、これを"R

LIST16●16ビートのプログラム

```

10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="G8GG>G<G8GG8GG>G<G8G"
30 G1$="BH8BH16B16SH16B16H16B16BH8BH16B1
6SH16B16H16B16"
40 PLAY #2,"@23T12002L16","","","","","","",
,"T120"
50 PLAY #2,A1$,"","","","","","","",G1$
60 GOTO 50

```

LIST17●ディスコっぽいパターンのプログラム

```

10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
40 PLAY #2,"@12T15002L8","","","","","","",
,"T150"
50 PLAY #2,A1$,"","","","","","","",G1$
60 GOTO 50

```

LIST18●譜例6に譜例7の伴奏を加えたプログラム

```

10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 B1$="R8FFR8F16R8E8.F"
40 C1$="R8AAR8A16R8G8.A"
50 D1$="R8CCR8C16R8<B8.>C"
60 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
70 PLAY #2,"@12T15002L8","@26T15005L8",
"@8T15005L8","@8T15006L8","","","T150"
80 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,"",G1$
90 GOTO 80

```

LIST19●譜例6に伴奏とメロディを加えたプログラム

```

10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DDFDG16G16FEF"
30 B1$="R8FFR8F16R8E8.F"
40 C1$="R8AAR8A16R8G8.A"
50 D1$="R8CCR8C16R8<B8.>C"
60 E1$="FGABR4.B":E2$=">C4<B4A2":E3$=">
C4<B4>DCC<"
70 G1$="B8H8S8H8B8H8S8H8"
80 PLAY #2,"@12T15002L8","@26T15005L8",
"@8T15005L8","@8T15006L8","@15T15006L8V11
","@39T151006L8V11","T150"
90 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$
100 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E2$,E2$,G1$
110 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,E1$,G1$
120 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E3$,E3$,G1$
130 GOTO 90

```

LIST20●8ビートに伴奏とメロディを加えたプログラム

```

10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1)
20 A1$="DR8>DR8<DD>DR8R8<DD>DR8D>DR8<
"
30 B1$="RF&F&FRG&G&G":B2$="RA&A&ARG&G&G"
40 C1$="RA&A&ARB&B&B":C2$="R>C&C&CR<B&B&
B"
50 D1$="RD&D&DRE&E&E":D2$="RF&F&FRE&E&E"
60 E1$="FGAB>C4<BAB>C<BA":E2$=">DCDC4<BA
FGA>EC<"
70 G1$="BH8H8SH8H8BH8SH8H8BH8SH8BH8SH8BH
8H8BH8SH8H8"
80 PLAY #2,"@23T16003L8","@16T16005L4",
"@16T16005L4","@16T16006L4","@36T16005L8
","@24T16005L8","T160"
90 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,"R2"+E1$,
G1$
100 PLAY #2,A1$,B2$,C2$,D2$,E2$,"R2"+E2$,
G1$
110 GOTO 90

```

LIST21●ちょっとレゲエっぽい3連ノリのプログラム

```

10 CALL MUSIC (1,0,1,1,1,1,1,1,1)
20 G1$="V15S12S12B12BM4"
30 A2$="AR6A12>A6A12R6G12RFEF<"
40 B2$="RARARARA"
50 C2$="RERERGRG"
60 D2$="RCRRCRRC"
70 G2$="V10H6H12H6H12BH6H12H6BH12H6H12H1
2S12H12H6H12H12B12BH12"
80 A3$="F&F6F12RRG&G6G12"
90 B3$="RARARGRR"
100 C3$="RERERDRR"
110 D3$="RCRRCR<BR>>"
120 G3$="BH6H12H6BH12H6H12H6H12BH6H12H6B
H12S12M12B12BC4"
130 A4$="R6F12A>C<FR6G12B>D<G"
140 B4$="Q3R12G6G6A12RRR12A6A6B12RR"
150 C4$="Q3R12E6E6F12RRR12F6F6G12RR"
160 D4$="Q3R12<B6B6>C12RRR12C6C6D12RR"
170 G4$="H6H12H6H12BH6H12H6H12H6H12H6H12
BH6H12H6H12"
180 A5$="E6E12RRR6E12RRRR"
190 B5$="F+6F+12RRF+6F+12RRRR"
200 C5$=">C6C12RRC6C12RRRR<"
210 D5$="D6D12RRD6D12RRRR"
220 G5$="H6H12H6H12BH6SH12SH6H12H6H12H6H
12B12S12B12M12MS12"
230 PLAY #2,"@12T16002L4V8","@14T16005L4
Q2","@16T16005L4Q2","@16T16005L4Q2","","",
",,,"V10T160"
240 PLAY #2,"","","","","","","",G1$
250 PLAY #2,A2$,B2$,C2$,D2$,"",",,G2$
260 PLAY #2,A3$,B3$,C3$,D3$,"",",,G3$
270 PLAY #2,A4$,B4$,C4$,D4$,"",",,G4$
280 PLAY #2,A5$,B5$,C5$,D5$,"",",,G5$
290 GOTO 250

```

MML一覧表

文字	意味	値の範囲と初期値
V [数字]	音量の設定	0 ≤ [数字] ≤ 15 (V8)
L [数字]	音の長さの設定	1 ≤ [数字] ≤ 64 (L8)
Q [数字]	音の長さの割合の設定	1 ≤ [数字] ≤ 8 (Q8)
O [数字]	オクターブの設定	1 ≤ [数字] ≤ 8 (O4)
>	オクターブを1つ上げる	
<	オクターブを1つ下げる	
T [数字]	テンポの設定	32 ≤ [数字] ≤ 255 (T120)
N [数字]	[数字]で指定された高さの音を発生する	
R [数字]	休符の設定	1 ≤ [数字] ≤ 64 (R4)
A ~ G	音名 (音の高さを決める)	
+、#	音を半音上げる	
-	音を半音下げる	
・(ピリオド)	音符や休符の長さを1.5倍にする	
= X ;	パラメータを変数Xで設定する	
&	タイ (前後の音をつなぐ)	
[数字]	連符、[数字]分音符を 中の音符の個数で等分した音を発生する	1 ≤ [数字] ≤ 64
@ [数字]	[数字]番の音色に切り替える	0 ≤ [数字] ≤ 63
@ V [数字]	音量を細かく設定する	0 ≤ [数字] ≤ 127
@ W [数字]	[数字]で指定された長さだけ状態を維持する	1 ≤ [数字] ≤ 64

16"」くらいにすると、ディレイとかコーラスといった別の効果が生まれる(同じ音色にしておくと効果的)。

■レゲエっぽい3連ノリの曲

さて、最後のLIST21は、ちょっとレゲエっぽい3連ノリの曲。ドラム、ベースとギターっぽいバックング(バックの人たち)のパターンがプログラムされていて、メロディの部分が2チャンネルぶん残っているので、自分で工夫してメロディを作ってみるとおもしろいだろう。そのときは、E\$、F\$といった文字変数を使って、行250~行280の""の部分をE\$とF\$にすればいい。

■最後にひとこと

えー、FM音源の入門講座はこういう早足で終わる。まあ、このスピードで完璧に理解するなどという神業を期待しているつもりではないが、サンプルの

リストを打ちこんで鳴らし、ちょっと変えて鳴らしなどいろいろいじって、FM音源用のMMLに自分を慣らすと、神はこっちを振り向くかもしれない(じつはちゃんと期待している)。

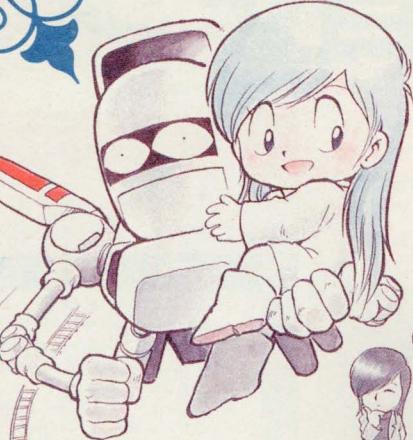
さて、下にある2つの表で締めることにしよう。MML一覧表はFM音源の楽音用MMLのコマンドをまとめたもの。ドライバー編のリズム音用MMLの一覧表とあわせれば、FM音源用MMLの一覧表になる。音色データ一覧表はP78のLIST2を聴きながら見るといい。どんな音色があるのかよくわかる。ちなみに、音色番号3の「無音」というところは、ユーザーが自分で作った音色をCALL VOICE COPYという命令で定義できるところ。定義の仕方などは、来月号のこのページでじっくりやってみたいと思う。それではまた。

音色の一覧表

音色番号	音色名	音色番号	音色名
0	ピアノ 1	32	ピアノ 3
1	ピアノ 2	33	ウッドベース
2	バイオリン	34	サンツール 2
3	フルート 1	35	プラス
4	クラリネット	36	フルート 2
5	オーボエ	37	クラビコード 2
6	トランペット	38	クラビコード 3
7	パイオルガン 1	39	琴 2
8	シロフォン	40	パイオルガン 2
9	オルガン	41	RohdsPL(エレクトリックピアノ)
10	ギター	42	RohdsPR(エレクトリックピアノ)
11	サンツール 1	43	チャーチオルガン L
12	エレキベース	44	チャーチオルガン R
13	クラビコード 1	45	シンセ・バイオリン
14	ハープシコード 1	46	シンセ・オルガン
15	ハープシコード 2	47	シンセ・プラス
16	ビブラフォン	48	ホルン
17	琴 1	49	三味線
18	太鼓	50	マジカル
19	エンジン 1	51	フワワ
20	UFO	52	ワンダーフラット
21	シンセサイザベル	53	ハードロック
22	チャイム	54	マシーン
23	シンセ・ベース	55	マシーン V
24	シンセサイザー	56	コミック
25	シンセ・ドラム	57	SE-コミック
26	シンセ・リズム	58	SE-レーザー
27	ハーモ・ドラム	59	SE-ノイズ
28	カウベル	60	SE-星 1
29	ハイハット	61	SE-星 2
30	スネア・ドラム	62	エンジン 2
31	バス・ドラム	63	無音

ただいま絶賛発売中!!

徳間書店があくる
SFハッピーファミリーアーネ
宇宙家族カルビンソン



徳間書店アニメビデオ

宇宙家族 カルビンソン

原作/あさりよしとお 「月刊少年キャブテン」連載
(徳間書店刊)

脚本/島田満 監督/矢吹公郎

カラー45分 ステレオHiFi

ビデオ 12月21日発売

VHS 98GH-23 BII 98GB-5023 各9800円

ディスク 1月25日発売

78LX-14(CLV) 7800円

ソフト45本 プレゼント付!

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で45名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは1月31日必着。当選者の発表は3月8日発売の本誌4月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをついている場合は数字の大きいほうを答えてください。

- ① MSX(RAM8K)
- ② MSX(RAM16K)
- ③ MSX(RAM32K)
- ④ MSX(RAM64K)
- ⑤ MSX2(VRAM64K)
- ⑥ MSX2(VRAM128K)
- ⑦ MSX2+ ⑧持っていない

② 今後、MSX2+を買う予定はありますか。

- ① もうすぐ買う予定
- ② いずれ買いたいと思う
- ③ 買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ① ジョイスティック
- ② ディスクドライブ(外づけ)
- ③ ディスクドライブ(内蔵型)
- ④ プリンタ ⑤ データレコーダー(オーディオ用テープレコーダーを代用しているばあいも含む)
- ⑥ アナログRGBディスプレイ
- ⑦ モデム ⑧ マウス ⑨ ハンディー・プリンタ ⑩持っていない ⑪ その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で答えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ① ゲーム ② プログラミング

読者アンケート

- ③ パソコン通信 ④ ワープロ
- ⑤ CG ⑥ ビデオ編集
- ⑦ コンピュータミュージック
- ⑧ ビジネス ⑨ 学習 ⑩ その他
- ⑪ 表1のソフトの中から次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。
- ⑫ 表1のソフトの中から本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。
- ⑬ 表1のソフトの中から、あなたが実際に遊んでもらったものを3つまで番号で答えてください。

- ⑭ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。
- ⑮ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。
- ⑯ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンゲーム機はどれですか。いずれかの番号を丸をつけてください。
- ⑰ ファミコン ⑱ セガマークIII系 ⑲ メガドライブ ⑳ PCエンジン ㉑ PC88系 ㉒ PC98系 ㉓ FM7/77系 ㉔ X1系 ㉕ そのほか(具体的に記入) ㉖ どれも持っていない
- ㉗ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	レイドック2～ラスト・アタック～	6	コナミゲームコレクションVol.4
2	スーパー大戦略	10	ケンペレンチェス
3	マスター・オブ・モンスターズ	11	新九玉伝
4	きまぐれオレンジロード	12	エグザイルⅡ
5	真・魔王ゴルベリアス	13	白夜物語
6	POWERFULまあじゃん2	14	中華大仙
7	サイコワールド	15	THEマガジンディスクスペシャル
8	雀豪①	17	

〈表2〉今月号の記事

- 1 表紙
- 2 < FAN ATTACK > レイドック2～ラストアタック～
- 3 < FAN ATTACK > スーパー大戦略
- 4 < FAN ATTACK > マスター・オブ・モンスターズ
- 5 < FAN ATTACK > きまぐれオレンジロード
- 6 ゲーム十字軍
- 7 F B
- 8 < ファンダム > ゲームプログラム
- 9 < ファンダム > はじめてのファンダム
- 10 < ファンダム > MSXサウンドフォーラム
- 11 < ファンダム > ファンダムハウス
- 12 HOW TO FM音源
- 13 LINKS INFORMATION PAGE
- 14 < FAN RADAR > GARD
- 15 ゲーム百字軍
- 16 < FAN NEWS > 真・魔王ゴルベリアス
- 17 < FAN NEWS > POWERFULまあじゃん2
- 18 < FAN NEWS > サイコワールド
- 19 < FAN NEWS > 雀豪①
- 20 < FAN NEWS > コナミのゲームコレクションVol.4
- 21 < FAN NEWS > ケンペレンチェス
- 22 < FAN NEWS > 新九玉伝
- 23 < FAN NEWS > エグザイルⅡ
- 24 < FAN NEWS > 白夜物語
- 25 < FAN NEWS > 中華大仙
- 26 < FAN NEWS > T & E マガジンディスクスペシャル

- 27 DS fan
- 28 ON SALE
- 29 COMING SOON
- 30 FAN CLIP
- 31 特製ディスク・ステッカー

〈表3〉雑誌

- 1 M S X マガジン
- 2 コンピューター
- 3 テクノボリス
- 4 ピープ
- 5 ポブコム
- 6 マイコンBASICマガジン
- 7 ログイン
- 8 他のパソコン雑誌
- 9 ゲームボーイ
- 10 ハイスコア
- 11 ファミコン必勝本
- 12 ファミコン通信
- 13 ファミリーコンピュータマガジン
- 14 ファミコン
- 15 他のファミコン雑誌
- 16 PC Engine FAN
- 17 月刊PCエンジン
- 18 ファミコン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アーカス	26	コナミのゲームコレクションシリーズ	51	ディスクステーション各号
2	R-TYPE(アールタイプ)	27	琥珀色の遺言	52	ドラゴンクエストII
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	ゴーファーの野望～エピソードII～	53	抜忍伝説
4	阿佐田哲也のA級麻雀	29	魂斗羅(コントラ)	54	信長の野望～全国版～
5	アルギースの翼	30	サイオブレード	55	ハイドライド3
6	アレスタ	31	ザナドゥ	56	牌の魔術師
7	イース	32	沙羅曼蛇	57	POWERFULまあじゃん2
8	イースII	33	ザ・リターン・オブ・イシター	58	原宿アフターダーク
9	ウィザードリィ	34	三国志	59	パロディウス
10	ウルティマI	35	THEプロ野球激突ペナントレース	60	白夜物語
11	エグザイル2	36	写真館III	61	ファミリースタジアム
12	F - Iスピリット	37	シャロム	62	ファンタジー
13	F - Iスピリット3Dスペシャル	38	雀豪①	63	ファンタジーII
14	王家の谷・エルギーザの封印	39	死靈戦線	64	フィードバック
15	ガリウスの迷宮	40	死靈戦線2	65	プレイボールII
16	きまぐれオレンジロード	41	真・魔王ゴルベリアス	66	べんざんくんwars2
17	ぎゅわんぶらあ自己中心派	42	新九玉伝	67	マイト・アンド・マジック
18	クインブル	43	スナッチャー	68	マスター・オブ・モンスターズ
19	孔雀王	44	スーパー大戦略	69	めぞん一刻
20	グラディウス2	45	ゼビウス～ファードラウト伝説～	70	めぞん一刻・完結篇
21	クリムゾン	46	センターコート	71	メンバーシップゴルフ
22	グレイテストドライバー	47	ソープラングストストーリー	72	妖怪変紀行
23	激走ニャンクル	48	大戦略	73	ラスト・ハルマゲドン
24	ケンペレンチェス	49	中華大仙	74	レイドック2～LAST ATTACK～
25	コナミの占いセンセーション	50	T & E マガジンディスクスペシャル	75	ワールドゴルフII

探偵さん、ようこそ殺意の館へ。

太富豪の貿易商・影谷恍太郎が、邸宅の中庭で毒殺された。
遺産のゆくえをめぐつて揺れる影合家の人々。
遺言状の代わりに残された西洋骨牌からたの謎を追つて
私立探偵・藤堂龍之介がひとり琥珀館に乗り込み
捜査を開始するが、その彼をあざ笑うかのように、
ふたたび新たな殺人が起つる……。
～1920シリーズ第一弾、MSX版ついに登場！

1920 SERIES 琥珀色の遺言

藤堂龍之介探偵日記

西洋骨牌

連続殺人事件

発売中
MSX2 MSX2+



●3.5"-2DD(3枚組)

●MSX2+対応オープニングディスク付

●FM音源対応(全14曲)

定価9,800円



MSX2+

ロマンに満ちた大正の光と色を映す、
<1920シリーズ特製絵はがきセット>

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00-17:00 (土・日・祭日を除く)
上記時間外はリバーヒル情報局よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

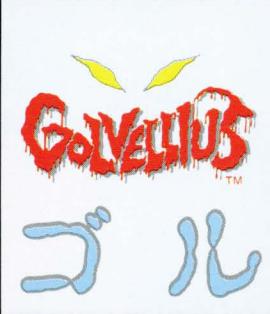


株式会社 リバーヒルソフト

福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

コンパイル
COMPILE

真・魔王ゴルベリアス



勇者よ、闇の時流を斬り裂け！

暗黒の嵐。醜悪な笛の音。邪悪と絶望の魔王が出現し、王国を闇の深淵に引きずりこもうとする。旅の騎士ケレスは絶望と挫折を打ち碎き、魔物うごめく破滅の谷へと向かう！



MSX2 MSX2+ VRAM 128K
MSX AUDIO
対応

3枚組 200円 **¥7,800 好評発売中**

株式会社 **コンパイル**

ディスクステーション **Disc station**
DS#3

- | | |
|------------------|-------------------------|
| ナムコ | ファミリースタジアム
(ホームラン競走) |
| BIT ² | 秘録 首斬り館(デモ) |
| ブレイングレイ | 妖怪変紀行(デモ) |
| コンパイル | 真・魔王ゴルベリアス
(縦スクロール面) |
| 魔導師ラルバ3 | |

2枚組 1,980円 2月8日発売

MSX2 MSX2+ VRAM 128K
MSX AUDIO
対応

MSX マークはアスキーの登録商標です。

ディスクステーション **Disc station**
スペシャル春号 DS#SP

なんと3月8日に、ディスクステーションのスペシャル号が出来てしまうというお知らせだあつ。

- ①妖怪平安京(アドベンチャーゲーム)
- ②ランダーの冒険(RPG)
- ③スペシャルディスク(何が入っているかはお楽しみ！)

3枚のディスクに、3冊のマニュアルが付いて、お値段はたったの3,980円/DSの読者ちゃん達から送られてきたプログラムも盛り沢山で、こりゃ一買わない奴は大バカボン野郎だな。これを買わずに、MSXのソフトの事を語るなからってな位の代物だぜ。買えよ。

3枚組 3,980円 3月8日発売

MSX2 MSX2+ VRAM 128K
MSX AUDIO
対応

Phone: 082-263-6006
Fax : 082-263-6049

バックナンバーのお知らせ

DS#0 980円
DS#1 1,980円
DS#2 1,980円

通信販売がハイテクゆうパックで買ってね。それと、この本が出る頃には、TAKERUでも、DS#0・DS#1が、買えるようになっていると思うので、そちらの方もよろしくね。(人にお願いする時は、いきなり低姿勢になる私)

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価+送料200円(速達なら400円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒に送って下さい。きれーなお姉さんの写真も一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

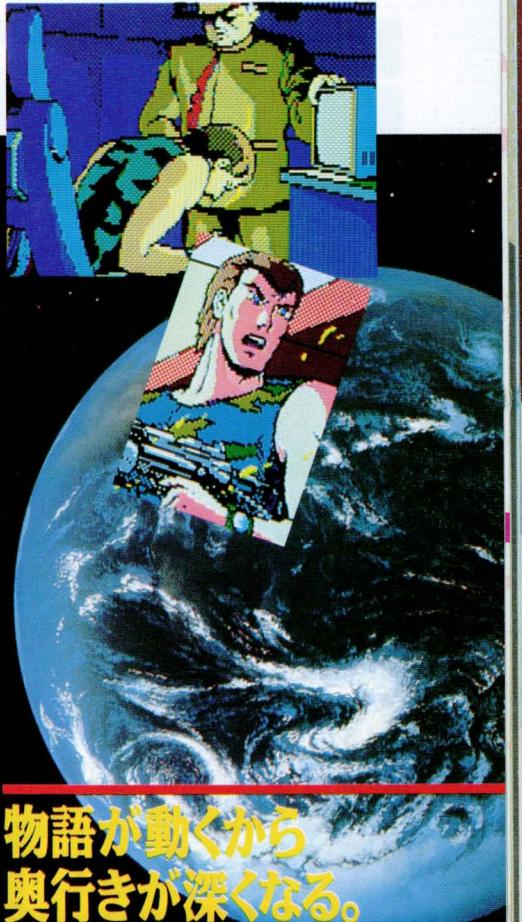
お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけOK。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ち遠しくなるね。

絵が動けば、物語も動く。

たとえば、文字と絵では、同じスペースの中で表現できる情報量が絶対的に違う。それに動きが加われば、与える情報量は飛躍的に増大するだろう。無数の情報を自然に取り込むことで僕たちは、様々なことを体感するのだ。つまり、絵が動けばより多くの情報を受け取ることができるわけだ。だから動くことは、快感なのである。快感とは心地よいこと。心地よければ物語の中に自然に入っていく。そういう意味で“絵が動けば、物語も動く”なのである。



M
V
物語
N
G



物語が動くから
奥行きが深くなる。

サイオブレードは、全編アニメーションが最大の特徴だが……シナリオが貧弱であれば、当然駄目である逆にアニメ処理を取り入れたからこそシナリオ力も高まったといえる。それはちょっとした動きすら、謎ときのヒントに出来るからである。また、サイオブレードならではのおもしろさは、豊富なメッセージデータ。決まりきった一本道の解き方をしなくとも進められるように、その時その状況での人物のセリフを用意しており、膨大なメッセージデータにより、状況・時間によって違ったメッセージを受け取れるようになっている。いろいろ試してみればいい。ストーリーの枝葉を楽しみながらゲームを進める事ができるだろう。ストーリーに無理やり引っ張られるA.V.G.は、卒業ということか。アドベンチャーゲームとしてのシナリオ性、ゲームの奥行き感、そしてふんだんなアニメーション等、トータルにみれば充分その世界を味わえるものとなっている。

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME —【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

好評発売中!! 各機種 ¥8,800

- PC-8801mkII SR以上(2ドライブ専用) 5 2D・5枚組
- MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5 2DD・3枚組
- FM77AVシリーズ(2ドライブ専用) 3.5 2D・5枚組
- X1turboシリーズ(2ドライブ専用) 5 2D・5枚組

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。速達希望の方は300円プラス

■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(兼書での請求はお断りします)

今春発売予定!!

- PC-9801VM/VX/RX/RA, PC-286V・5 2HD・2枚組
- PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5 2HD・2枚組

T&E SOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

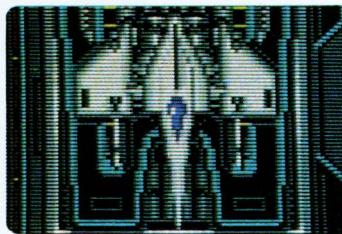
T&Eマガジン
No.19 請求券
Mファン 2月号



心をたぎらせる華麗なアニメーションデモ
が最高!! の声。

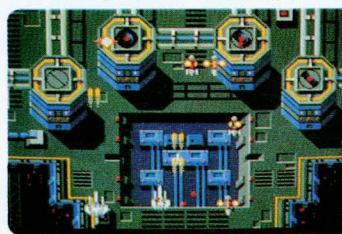
ヤッパリシューティングは熱くな
らなきゃダメ。
ゲームに入る前に充分心を熱く
させてみた。

ストーミーガンナー2発進。〃(アニメ画面)▶



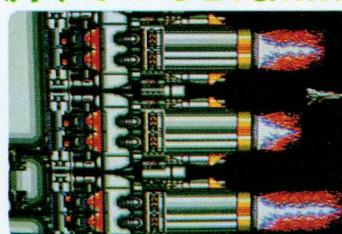
レイドック・スーパー・レイドックより難易度
アップ!! の声。

テクニックは練習を積むほどに
向上する。いつまでも同じレベル
では、おもしろくないだろう。
そう!! 永遠のおいかげっこな
のダ!! 次々とおそいかかる敵(ゲーム画面)▶



美しいグラフィック、胸ゆさぶるB.G.M.
..... の声。

目をみはるグラフィックと体の
芯かられるB.G.Mは不可欠。
あるとないとでは月とスッポン。
そして、スゴイ!!のひとことが
出なければダメだ!!



▲このメタリックな輝きをみよ!! (デカキャラ)



絶賛発売中!!

MSX
MUSIC対応
S-RAM
対応
2DD

MSX2+専用 (RAM64K以上)
(VRAM128K以上)

3.5" 2DD・2枚組 ¥6,800

開発・発売／株ティアンドイソフト 販売元／松下電器産業株式会社バナソフセンター

ユーザーの皆様から数々の賞讃の声が届きました。
Letter's Voi

STAFF募集中!!

パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!
●プログラマー ●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーター

まずは、下記のお電話にて。(担当:河津)

名古屋 (052) 773-7770

1コース10周が必要ということ、やってみて
良く解りました。……の声。

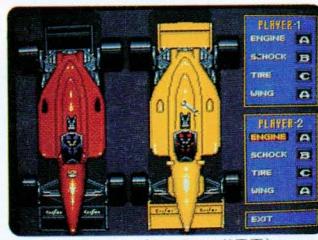
コースレイアウトを見極めることが重要。リアルにシミュレートしたGP16ラウンドを転戦し、ドライバーズポイントを獲得。そのためにも最低10周は必要だ。

コース画面 ▶



マシンセッティングがこんなに重要で楽しいなんて……の声。

力が拮抗すれば、ラップタイムにそれほどの差はない。そのためにも、各サーキットの特徴・天候に応じてセッティング。自分だけのマシンをものにしなければ、ファーストテスト・ラップは獲れないぞ!!



▲2台のF1マシン（セッティング画面）

ライバル存在の面白さを満喫させてもらいました。……の声。

クライマックスはラスト2周。先行するライバルを前方に捉えたときの感動を経験してくれ!! 勝負はコンマの世界へ入っていくぞ。

プレイ画面 ▶



MSX MUSIC対応 S-RAM 対応 2DD

MSX 2

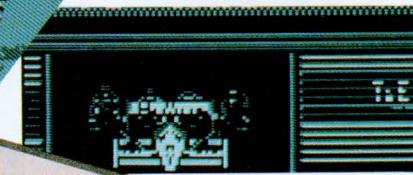
RAM64K以上/VRAM128K以上
3.5"2DD・2枚組
¥7,800



最高のオープニング。言葉もなく、ただ見入ってしまいました。……の声。

高まる興奮を抑えめに、シブく決めてみました。レースに出場する臨場感を共に感じてください。血わき、肉おどる!!

内面のパッションです。



▲アニメーション画面



ce!

絶賛発売中!!

MSX is a trademark of ASCII Corp.

★T&E SOFTの最新情報がイッパイ!! テレfonサービス ☎ 052-776-8500



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

レイドックシリーズ ついに完結!!

これは、銀河戦史に残る
最大最後の戦いの記録である!!

MSX2+の機能をフルに活かした、
究極のシューティング体験。縦、横、斜めの
マルチスクロールの難度はA。
FM音源対応のBGMは全10曲。
アニメモード、自然画の美しさに感激。
死力を尽くし、熱き戦いに終止符を打て!!

LAYDOCK 2 LAST ATTACK

MSX2+ 3.5 2DD 2枚組

発売中 ¥6,800

発売元 株ティアンドトイソフト
販売元 松下電器産業株バナソフセンタ
CT&E SOFT/MATSUSHITA

SW-M006

MSX
2+専用

レイドック2発売記念特別プロジェクト
「あーぱーみやあーどっく」

「レイドック2」のパロディー版。「レイドック2」のパッケージにはいっているハガキにキャラクターを書いて、じゃんじゃん応募しよう。キャンキョウが採用されるかもしれないぞ!

千とEのお隣元。名古屋を舞台に練り広げられる、はっちゃめちゃンユーディング。

プロ野球 ナミドック

感じたF-1の旋風

超ヒット作「F-1スピリット」。
MSX2+のすごい機能を得て、
極限の体感をプラスしてよみがえる。
16戦を走り抜くグランプリモード。
練習用のラクティスマード1.2。
そして、二人でプレイすると興奮のバトルモード。
時速300キロからフルブレーキングで
コーナーに突っ込みクリアする時、
前景が横にスッ飛んでゆくリアルさ。
3Dレーシングの極限を味わえ!!

MSX2+ 3.5 2DD 2枚組
発売中 ¥6,800

発売元 コナミ
販売元 松下電器産業株バナソフセンタ
CKONAMI

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL

MSX
2+専用

あのファミスタがMSX2+専用で
発売決定!! しかし待て。
2プラスの新しい機能を生かして、
大変身したファミスタに君の腕は高鳴る。
今春発売予定。CNAMCO

JAPAN F1-GP

あの鈴鹿の熱狂を再現しろ!!
F1サーカス16戦の勝者となれ!!



綿密なマシンセッティングが
勝利のカギとなる。



見よ!! この立体感。

2人でやるから
2プラス



マルチプレイヤーケーブルをつなげ、
2台のMSX2+でゲームセンターさながらの
バトルを展開できるぞ!!

* マルチプレイヤーケーブル
コナミ株から発売中 ¥1,680 (JE-700)

ゲームが変わるゾ 2+対応ソフト

見よ、この美しさ。
自然画ドーンと見せちゃおう。



ゲーム・イベント 花盛り〜い!

自然画、FM音源はスーパーゲームの元気の素



Pana Amusement
EVENT STAFF

大盛況!
THE NEW MSX FAIR
の中間報告だ!!

イベントスタッフ大募集
特別

THE NEW MSX FAIRに 行けなかった君に朗報!!

THE NEW MSX FAIRでも申し込みが殺到したパナミューズメントイベントスタッフ。今回話上で特別大募集しちゃうぞ! 申し込むともれなくゴールドに輝く君だけのシリアルナンバー入りイベントスタッフカードを発行。パナソニック主催のイベント等で先取り情報や特典など楽しいことが次々とおきるぞ! また、本当のスタッフとして、イベントの手伝いに特別参加できるチャンスもある。会場で申し込みのできなかった君も応募してくれ!!



申し込みは、ハガキで(住所、氏名、年齢、学校学年)TEL明記のうえ事務局まで、無料だからどんどん応募しようぜ。

〒160 東京都新宿区西新宿1-16-4
第2富士ビル6F

パナミューズメント イベントスタッフ 事務局

ワープロソフト、FM音源搭載の
MSX2+マシン

A1WX
MSX2+パソコン
パナソニック
FS-A1WX 標準価格 69,800円



テレカ 0409 0474 他3名
ジャンパー 0412 0442 他3名

名古屋会場 テクノ名古屋



テレカ 0721 0921 他3名
ジャンパー 0556 0849 他3名

いやー、ほんとに各会場とも熱気はすごかったよーん。外はけっこう寒いのに、会場ではクーラーが必要なほど。みんなきててくれてありがとう。それではここで、各会場ごとの2+テレカ・スタッフジャンパーの当選者を誌上発表しちゃうぞ。イベントスタッフになった君、スタッフカードの番号に注目!!

以上、中間発表だ。オメドトネ。そうそう、このプレゼント以外にもテレカ、トレーナーなどなど、参加したソフトハウスの各タイトルオリジナルグッズがどんどん当たるからね。その当選発表は、イベントの行なわれた店頭でやってるよ。おっとプレゼントはお店でもらってね。みんな~こぞって、店頭に行け~。

とりあえず、春もイベントやるよー。期待して待ってくれー。

* スタッフカードを持っている君には、特別プレゼントがあるよ~。



テレカ 1043 1136 他3名
ジャンパー 1004 1073 他3名



テレカ 1183 1201 他3名
ジャンパー 1149 1165 他3名



MSXは、アスキーの商標です。

SOFT ACG & STG
HOUSE
BIT²

ほんかくはじだいげきホラーアドベンチャーゲーム 本格派時代劇怪奇冒険遊戯

近日発売!!

首斬り館

秘録

元録
ハキリ

おとこ
おとこ
おとこ
おとこ
おとこ
おとこ

力エルになつちやいや!!
美味しいゲームが新登場!!

超楽しいキャラクター

2人同時プレイでおもしろさ10倍

おかしの面、おちやの面などなど
不思議ワールド演出

シンセサウルスも特別出演



MSX 2 3.5" 2DD 定価¥8,800
PC-88SR・PC-98版開発中



クインブル



MSX 2 VRAM128K

●3.5" 2DD(ディスク版)
MSX2+では自然画に対応

●1メガROM

定価¥5,800 いま「クインブル」を買うと、無料でBIT²クラブ会員になります。



絶賛発売中!!

シンセサウルス 定価¥6,800

FM音源用サウンドツール

MSX MSX-MUSIC対応

ROMカセット RAM32K以上

- (バージョンUP(V.1.1)のお知らせ) (ノーバージョン版をお持ちの方へ)
 ●楽譜がカセットテープにもセーブできる バージョンUP御希望の方はビット販売株
 ●楽譜表示で左右のスクロールが半画面ずつ まで御連絡ください。
 になって見やすくなる
 ●楽譜記号の改良



絶賛発売中!!

ファミクリ・パロディック

ニューシューティングのスタンダード

MSX 2 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800



MSXマークはアスキーの商標です。メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。※製品のお問い合わせは株BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ。

制作/発売元 株式会社BIT²

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²販売株式会社

〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斎田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売株」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT²スタッフ募集

●サウンドエフェクト(ミュージック含む)
●キャラクターデザイン ●プログラマー
詳しくはTEL.03-479-4558 駒込まで

■好評発売中■

- MSX2 3.5"ディスク版 ¥7,800
- MSX2 ROM版(4メガロム) ¥7,800

MSX2 S-RAM 対応
MSX MUSIC対応FM音源

■バーコードナンバー ■: 4988608 825804, DISK: 4988608 82546

- テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
- 結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

完結篇

~さよなら、そして~

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN/KITTY/FUJI-TV

**■新発売■**

- MSX2 3.5"ディスク版(MSX2+対応) ¥7,800

MSX2 MSX2+ S-RAM 対応
MSX MUSIC対応FM音源 ジョイスティック対応

- バーコードナンバー ■: 4988608 843440
- オレンジ★ロード・ステッカー
&カセットトレーベル(4種)付

きまぐれ

アドベンチャーゲーム

オレンジ★ロード

~夏のミラージュ~

©まつもと義一/集英社・日本テレビ・東宝

**MSX2+ユーザー必見!!**

映画きまぐれオレンジ★ロード「あの日にかえりたい」で使用したイラスト等をなんとそのまま自然色でコンピュータグラフィックに再現しました。
オレンジ★ロードファンならこれは絶対見逃がせない!

1.プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。

2.1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。

3.世界各国の主要兵器121種類。

4.S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。

**■新発売■**

MSX2 S-RAM 対応

- MSX2 ROM版 2メガロム・S-RAM付 ¥8,800

■バーコードナンバー ■: 4988608 851803

シミュレーションゲーム

© 1988 SYSTEMSOFT CORP

SUPER大戦略

★元気にスタッフ募集中★

- ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラーが使える人)
- 音楽スタッフ ※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

〈通信販売〉 送込サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記

の上、株マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申込み下さい。

STAC
Software Technology & Communication

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル

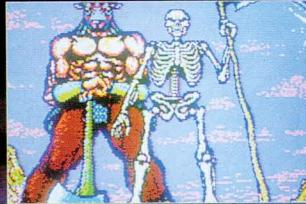
0593-53-3611

WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6428



最強最後のRPG遂に登場!!



エイリアン図鑑

好評発売中!! 1,000円~2,000円

ユーザーの皆さんから、お問い合わせが多かった「エイリアン図鑑」ついに登場ですラスト・ハルマゲドンに登場するエイリアン150種類を、その強さ、体力、特性などを完全サポート。さらに、本編セーブ・ディスクをコピーできるユーティリティも登載。これは便利。付録はラスト・ハルマゲドン全3Dマップ集だ。ハルマゲドン・ファンなら、ぜひともほしい一本だね。エイリアン図鑑は販売開始と共に話題爆発!!でも、誰でも買えますのでご安心を。一般ユーザーは2,000円、ユーザー会員は1,000円となっております。

*エイリアン図鑑は通信販売のみとなりますので、お名前とご住所、使用機種名を明記の上、代金(会員の方は会員証と1,000円)を添えて現金書留で当社までお申し込み下さい。

スタッフ募集
(正社員)

《おもしろゲームの企画がメジロオシ! あなたのパワーを求めます。》

■資格:18~28歳、学歴不問 ■職種:プログラマー、音響スタッフ、グラフィックデザイナー、イラストレーター、営業、企画、一般事務 ■待遇:当社規定により高給優遇(委細面談)

電話連絡の上、履歴書をご持参下さい。
作品のある方はご持参下さい。

TEL. 03(264)3039 担当:

YASU ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

MSX2 3,5" 2DD 5枚組

7,800円 大好評発売中!

その豪華な内容は…

- 3,5" 2DD 5枚組(オープニング、システム、マップ、キャラクター、各ディスク)
- 豪華マニュアル×2(カラー48ページ、白黒16ページ)
- 大版マップ(60×60cm)
- チェック・シール(マップの重要処点に貼ってチェック)
- ユーザー登録葉書

待望の“LAST
ARAMAGEDDON”
CD発売、
価格は￥3000円
にて、ポリスター・レコード
より好評発売中!!

●お求めは、お近くのパソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。

ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664

株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段Nビル Tel.03-264-3039

MSXマークはアスキーの商標です。

声が見えると、おもしろい。



メモリーにとりこまれた音声データは、下のメモリーウィンドウにドット表示されます。画面では、1ページ2Kバイトの音声データが表示され、カーソル位置のデータは、上部の波形ウィンドウに表示されています。メモリーウィンドウは1ページ2K~128Kバイトまで、7段階にズーミングできます。



■通信販売・商品についてのお問い合わせは

株式会社エミール・ソフト開発

〒770 徳島市庄町1丁目63 TEL/FAX(0886)31-2366(PM6:00まで)

■ご注文は商品名と住所・氏名・TELを明記の上、現金書留又は、郵便振替(徳島5-22029)にてお申し込みください。(送料サービス)

■トーキング・マシン

MSX 2

とくまん

■価格 **¥14,800**

■セット内容/本体、マイク、サンプルディスク(3.5インチ2DD)、マニュアル
MSX は、アスキーの商標です。

MSX音声合成装置「とくまん」の特徴

- PCM録音方式による、今までにないクリアな再生音質。今日から君のMSXが、画期的なトーキング・マシンになる。
- サンプリング周波数は、4-8kHzまで5段階で切り替え可能。標準のMSX2で、24秒(4kHz)までの録音が出来る。
- 高性能マイク付属で、すぐMSXとコミュニケーション開始。
- ビデオRAMの後半64Kバイト+裏RAM32Kバイト使用。メモリーマッパー内蔵機種では、データ容量をさらにアップ。
- 強力なボイス・エディターで、音声データの加工は自由自在。画面上グラフによる波形の観察。カット&ペーストで編集。複数音声のミックスやエコーなどのエフェクトも可能。データはディスクにセーブ。
- データは最大128のブロックに分割指定することができる。拡張BASICコマンドにより任意の順序で発声させられる。ゲームの中でキャラクターにしゃべらせたり効果音も簡単。
- 当社のROMライター“ROMIO”でデータを書き込めば、オリジナル音声ROMが作製できるので“おしゃべりさん”[カホ無線株製]など他の音声合成ボードにも利用が出来る。
- サンプルディスクには、音声データの他にマシン語データの読み上げや、音声時計などのデータ変更可能なプログラムがはいっているので、自分の声や彼女の声に改造して楽しめる。

ソフトメーカーの皆様へ

とくまんを使って作製したソフトウェアにライセンスは不要です。音声合成の魅力を生かした、楽しいソフトの開発にご期待いたします。

技術的なご相談は当社開発部までお寄せ下さい。

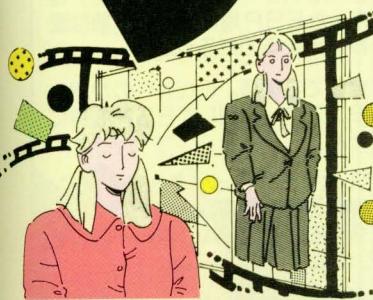
MSX用製品ラインナップ

- ROMIO<ロミオ> **¥16,800**
MSX標準カートリッジに収めた超コンパクトROMライター。2764、128、256の各ROMが焼け、PIOボードとしての使用も可能。
- Turbo-Writer **¥15,500**
ROMIOに接続することにより、ROMライターの機能をアップ。そのため書き込み可能なROMは2716から1MBピットまで拡張。付属のソフトウェア(3.5"IDD)はMSX-DOS上で動作するので、大容量のROMも一気に書き込みが可能。
- パラレルI/Oインターフェース **¥9,800**
8255を2個内蔵しているので、8ビット入出力6ポートを使用可能。出力は50ピンのフラットケーブル。ネオクラシック仕様となっていて、ピン配置は、市販ワンボードマイコン(グッピー等)とコンパチブル。マイコンの開発や、各種の実験に幅広く活用出来る。もちろんMSX標準カートリッジケース使用。

潜在能力開発テープ トクマカセット

WéDo-Kiss

ザ・試験



ワイドー・システム研究所所長

大道哲生 [指導]



TOKUMA
CASSETTE



実践ワイドー
テクニック[1]



サブリミナル

遂に、意識科学が究極の潜在能開発
テープを完成させた!

● — 受験・就職・資格検定・昇進 —
世の中、試験だらけ。その試験で自分の
実力を半分もいかせず、悩んでいるあ
なたに、いま、潜在能力を特殊なキーワー
ドや波動メッセージ・サウンドによ
って一気に全開させてしまうという驚
くべき強い味方が出現。試験の前にこ
のテープを聞けば、成功率100%だ。

定価1600円

ワイドー・プログラムを進めることによってあなたの潜在能力を一気に全開させ、驚くほどの効果が現われてきます。

※資料請求は下記までお問い合わせ下さい

ワイドー・システム研究所

〒106 東京都港区六本木7-5-5

☎03(403) 8818 (受付時間AM9:30~PM9:30)

徳間書店

挑戦!! MSX2の限界!!
 ●驚異の水平スムーズスクロール!!

ビジュアルで迫る!!
 ●華麗なグラフィックで見せる!!ストーリーの展開!!

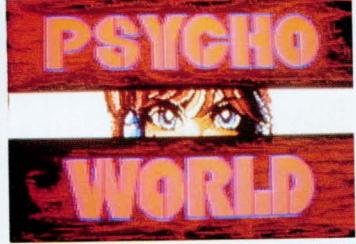


ストーリーで迫る!!
 ●覚醒するか?!サイコパワー!!

Character Action Game

PSYCHO WORLD

好評
発売中



※画面は発売前のバージョンです。

ヘルツ・デビュー キャンペーン
実施中!!

厳正なる抽選の上、サイコワールドをお買上げの方20名様に、
バナ・アミューズメント・カートリッジ(FM・PAC)をブ
レゼント致します。当社のオリジナルサウンドを存分にお樂
しみ下さい。

●プログラマー募集中!!

当社では今後の新作を続々と企画中です!
プログラムできる方、担当:吉田宛御連絡下さい!

●通信販売

通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名
・住所・氏名・電話番号をご記入の上、表記住所までお
送り下さい。(送料サービス)

MSX2 3.5"2DD ¥6,800



(RAM64K VRAM128K)

※MSXは(株)アスキーの商標です。



株式会社 ヘルツ

〒160 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-402
TEL (代表) 03(371)3012
FAX 03(369)4071

テクポリ村のボケ吉くん

なんでもない動物広告マンガ

佐藤 元 + テクノポリス編集部

テクポリ村の動物たちは
いつも楽しい大騒ぎ
今日もボケ吉くんと
仲間たちが何か
話をしています
さて——？

おーい、ボケ吉
おめーよ、トクマの
森にあるつちゅう
テクポリ2月号って
もん知ってつか？

も…も…もしかして
特製下じきと
フロッピーシールの
特別付録が
ついてて…

そ…そんでもって…
特集が
おすすめゲーム6本
の大攻略って
やつで…

もちろん
美少女ソフトコーナーや
同人ソフトコーナーも
あるやつなんだな

なんにや
それ
にやら
もってる
にや
ほ…
ほんと
か…!?

これ
にや

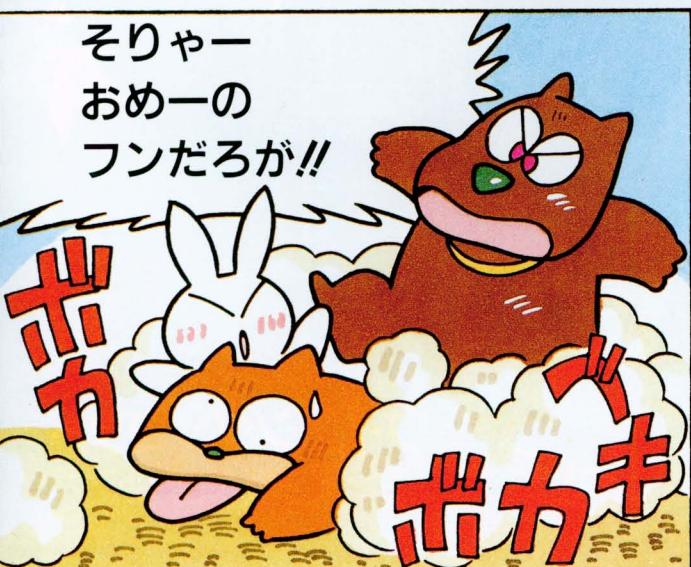
そりゃー
おめーの
フンだろが!!

よくわからないけど、たぶん
パソコンゲーム誌

テクノポリス

2月号
好評発売中

特別定価530円
毎月8日発売
徳間書店





天外魔境

CD-ROM²システムをいかに活用しているか気になるところを紹介する。

ゲームベスト10



ワンダーモモ

ゲームセンターで活躍したあのモモがPCエンジン版となって帰ってきた。



改造町人シュビンマン

2人でも楽しめるギャクアクションゲームがやってきたのだ



モトローダー

こちらは5人いっぺんに熱くなれるSFレーシングゲーム。

PC88FREAK



ゲーセンFREAK



NEWとATTACKを始め連載記事も内容充実なのだ。

ウイニングショット

待っていた、本格的ゴルフゲームがデータイーストより出るのだ。

PC SCRAMBLE

©HUDSON SOFT/ATLUS LTD.・NCS・株ナムコ・DATA EAST CORP.
・ビッグ・クラブ・ウルフチーム

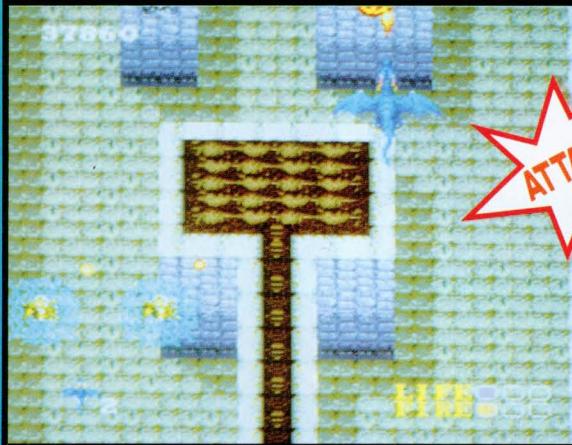


神武伝承

ビッグ・クラブ第1弾ソフトは、ヤシヤをアレンジした新感覚3Dシューティングゲーム。

ダンジョンエクスプローラー

超大特集!!なんと24ページにわたるとじこみ攻略マップ。



COMING SOON

UL-TECH Wonder Land

ドラゴンスピリット

連載攻略もついに最終エリアへと突入した。これでドラスピのマップも完璧。

1989年2月号
発売中

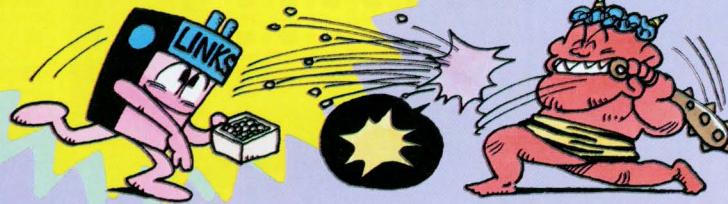
ここまでこれるか!?

PC Engine MONTHLY FAN ピーシーエンジンファン

徳間書店

定価 330円

ハウトウ How to! リンクス!!



オンラインのままうろうろしないのがポイント

リンクスの入会のときに送られてくるマニュアルでも操作方法はわかるのだけれど、その方法もすこしづつ使いやすくなっている。今回紹介する方法も、編集部にあるマニュアルには書いていない便利なものだ。

セーブする



オンラインのまま見る

電話を切らずに見ることもできる

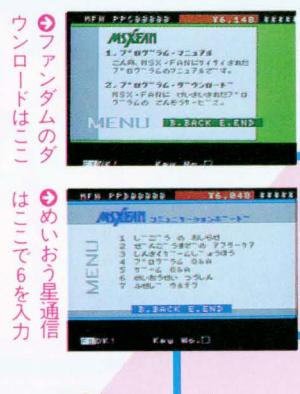
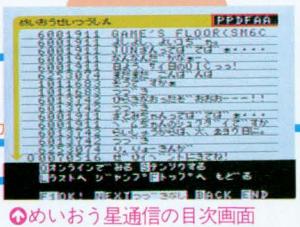


日頃、編集部のめいおう星通信にメールを送ってきてくれている人たちの要望もあって、ごくごく基本的な操作方法を、モデムをMSXの本体に差して電源を入れたところから順をおって説明していくと思う。

まず、①リンクスへアクセスする、②あらかじめメールを書いておく、③セーブしたメールを見る、の3つに分けてみたのでそれぞれの場合に分けてサンプルを参考にしてほしい。

それぞれの写真と、それを結ぶ

めいおう星通信



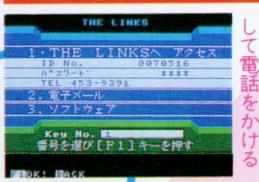
6と入力
メモリをロードする
メールの送り先のIDの確認

モデムを差して電源を入れる

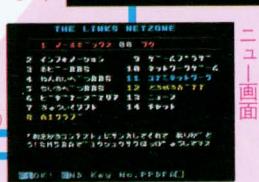


①モデムを差して電源ON

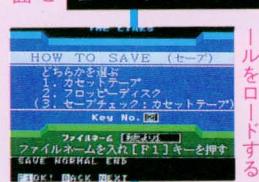
①リンクスへアクセスする



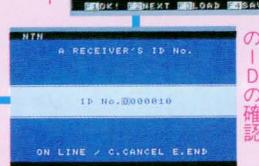
②これが全体のメニュー画面



②メールを送ると決まりこの画面

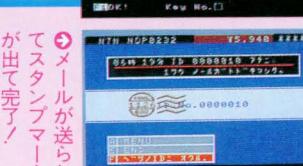
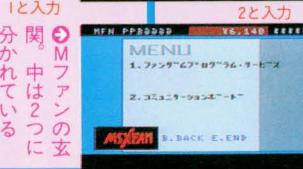


②さきに作ったメールをロードする



PPDFAと入力(めいおう星通信への近道)

8と入力
AIクラブに入る



③メールが表示される

FAN RADAR

ファンレーダー

ハル研究所

☎03-252-5561

発売中

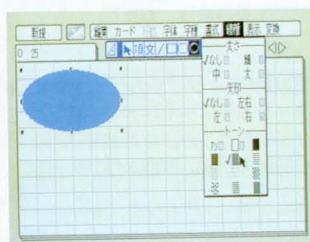
MSXは遊ぶためのマシンだ。ゲームだけじゃなく、BASICやコンピュータミュージックやCGやワープロや、そしてデータベースソフトだって遊びの感覚で使ってみたい。

ジーカード GCARD

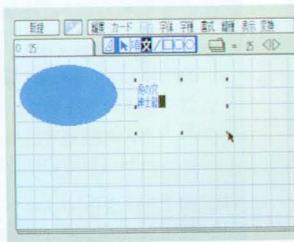
カード型データベースを遊ぶ

オリジナルの情報整理カードをMSXで作る楽しさ

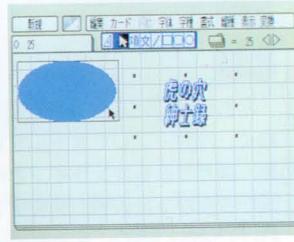
カードのデザイン



1 まず、カードのタイトル用に楕円(だえん)形の薄いアミをしいてみた。



2 次にタイトル文字の「虎の穴紳士録」を取りあえず適当なところに入力しておく。



3 タイトル文字をデザイン。大きな斜体文字にして、影付きの文字にしてみた。



4 文字ができたところで、いよいよ薄アミをしいておいたところにはりこむ。

そこで問題です。国語辞典、百科事典、電話帳、アドレスブック、地図帳、時刻表、図書館の図書カード……これらに共通する性質はなんでしょう。10秒以内に答えてください。12345678910。答え、「情報を整理している」。

ごくかんたんにひとことでいいてしまうと、情報を整理するシステム、それをデータベース

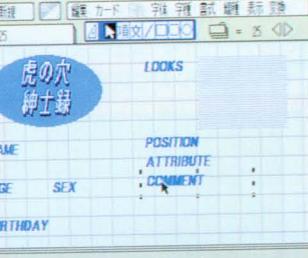
という。ほとんどの場合「データベース」ということばは、コンピュータ関係でしか用いられないが、広い意味では辞典や電話帳なども日常生活のなかにあるデータベースの一種なのだ。

そのなかでも、図書館の図書カードのように、ひとまとまりの項目を1枚のカードの形で整理するデータベースを、カード型データベースという。

■GCARDとは

GCARDは、統合化ソフトHALNOTE(右ページのカコミ参照)のソフトグループに新しく加わったカード型データベースソフトだ。

カードの形式は、扱う内容に応じて、自分で自由にデザインできる。そこが、最初に感じるGCARDの楽しさだ。



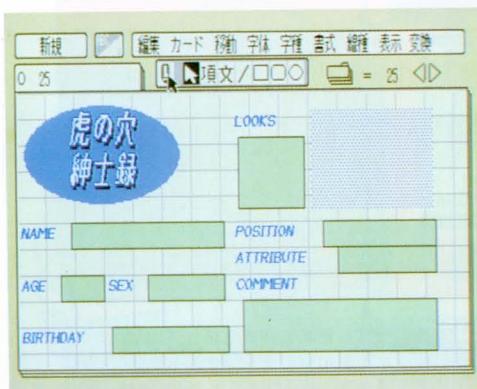
5 名前、年令、性別……、あらかじめ考えておいた項目の見出しを位置を考えながら書きこむ。

■GCARDのデザイン機能

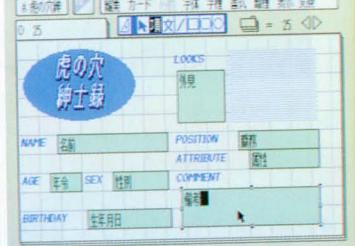
GCARDで情報整理カードをデザインするときは、いくつの項目をどこにどんなふうに配置して書きこんでいくかを決めるのはもちろん、外見的な部分もくふうすることができる。

そのため、GCARDには、ツールパレットというものがついている。

画面の上、三角定規のマークの右横にならんだアイコングループがそれだ。それぞれのアイコンを選んで、円や四角をかい



7 三角定規のアイコンを鉛筆に変えると、いよいよカードにデータを書きこんでいくモードに入る。



6 各項目を書きこむスペースを決め項目名をつけておく。これはデータ入力時には表示されない。たり、薄アミをしいたり、直線や矢印をかいたり、図形を拡大・縮小・複写・複製したりすることができる。また、かなを入力して漢字まじり文に変換したり、いろんな字体を使ったりできる日本語処理機能も備わっていて、カードデザインにこりだすとまったくキリがない。

試しに編集部でも、架空の人名録用のカードをデザインしてみた。実際にやった感じでは、カードのデザインはなかなか楽しい作業だった。

©ハル研究所

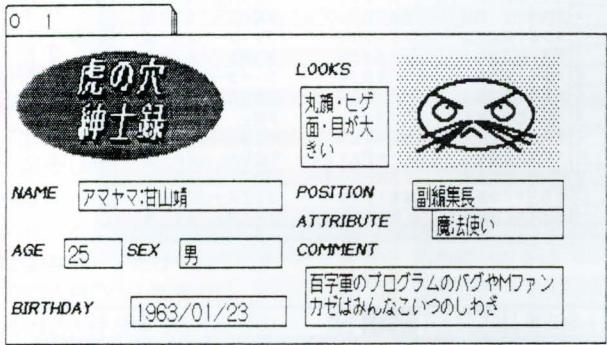
メモ感覚でデータを入力してどんどんカードを作る

カードができたら、1枚1枚、各項目にデータを記入していく、整理カードをどんどん作っていく。このときも、ツールパレットの日本語処理機能や図形処理機能が役に立つ。

項目のなかに文字を書き入れるには、とうぜん日本語処理機能を使う。早い話がメモ用のワープロ機能のようなものだと思っていい。ローマ字かな入力ができるのはもちろんだが、文字をいっぺんに打ちこんでいっぺんに変換する連文節変換機能もある。カードのデザインをするときに指定しておけば、項目ごとに字体や字の大きさなども変

えることができる。

また、図形処理機能を使って、各カードに情報としての図版を入れることもできる。この編集部の適当なサンプルでは、右上にイラストスペースをとっておいて、それぞれの人物の似顔絵をかこうともくろんだ。しかし、四角や円や直線だけで似顔絵をかくというのはやはりかなりのムリがあり、ごらんのとおり、冗談以外には使えないシロモノができあがってしまった。もちろん、冗談のつもりでやってみたのだが。似顔絵はムリにしても、地図を書きこんだりするぶんには不自由しない。



①カードをプリンター(PC-PRI01Gを使用した)で打ち出したサンプル。打ち出したときのカードの大きさはハガキサイズよりやや小さめ

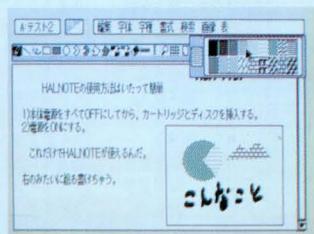


ふたたび、HALNOTEとは

統合化ソフトHALNOTE(ハルノート)とは、HALNOTEカードリッジをスロットにさして使う数種類の実用ソフトグループの総称。たがいにデータを共有できるなどの利点がある。GCARDは、そのグループの一員なので、HALNOTEカードリッジがなければ使うことができない。

たんに『HALNOTE』というときは、HALNOTE 3点セットを指すことが多い。これは、HALNOTEカードリッジ+日本語ワードプロセッサ『HALWORD(ハルワード)』(2DD) + 図形プロセッサ『HALDRAW(ハルドロー)』(2DD) の3つがセットになったHALNOTEの基本セットのことだ。定価29,800円。

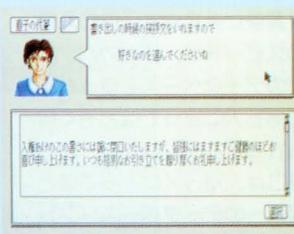
3点セットのほかに、図形通信プロセッサ『Gterm(ジーターム)』(パソコン通信用のソフト: 2DD, 10,000円)、代筆プロセッサ『直子の代筆』(質問に答えるだけで文書を自動作成する: 2DD, 8,800円)が発売されている。また春ごろには、表計算プロセッサ『G CALC(ジーカルク)』も2DD, 14,800円で発売される予定だ。



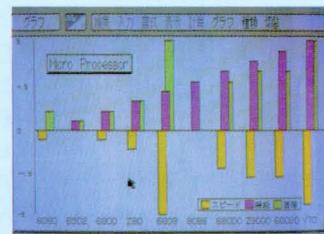
②HALWORDの画面。文だけでなくイラストもかけるのだ



③HALNOTEのシステムを管理するOSのこと。このネットワークの一部にGCARDがいる



④直子の代筆。質問に答えていくだけほしい文書を作ってくれる



⑤G CALC。表計算機能と、グラフ作成機能がある

一覧表も自動的にできてファイル全体がよく見える

一覧表で見る



1 カードの表示から一覧表の表示に切り換える。

■カード内容の一覧表もできる

カードにデータを書きこんで、自分だけのデータベースが成長していくのはじつに気持ちのいいものだ。なんとなく、RPGの楽しさに通じるものがあるのかもしれない。

データベースがあるといど大きくなると、ようやく、データベースを「使う」ことができるようになる。

ただカードをめくって調べていくだけなら、パソコンでやっても、紙のカードでやってもあり変わらない。パソコンでやるからには、自動的にやっておいてくれる機能がなくては話にならない。

GCARDで、最初に出会う便利機能は、一覧表。データを入力したカードの各項目を自動的に一覧表の形にして見せてくれるのだ。カードの項目が多いときはすべてを一度に表示することはできないが、左右に一覧表をすらして、見ていくことができる。

また、一覧表のなかで各項目に割りあてる文字数も必要に応じて増やしたり、減らしたりできるのだ。

■一覧表の便利なところ

一覧表で見るだけでも、カード全体を把握するのに便利だが、それだけではない。

好きな項目を指定して、50音順や、データの大小の順にならべかえることもできるのだ。また、次のページでやっているように、ある条件にあったカードだけを選び出すこともできる。

ならべかえは、カードを1枚

名前	属性	年令	性別
アマヤマ: 甘山暉	魔法使い	25	男
ミナミ: 南美樹	魔法使い	18	女
フルハラ: 古坂理恵	魔法使い	16	女
オカバヤシ: 蘭林並平	魔法使い	33	男
イトイ: 稲井重弘	魔法使い	19	男
エフ: 鈴井昌成	魔法使い	22	男
ムラカミ: 村上豊	魔法使い	21	男
ムラカミ: 村松明	魔法使い	21	男
クロイ: 重井辰人	魔法使い	22	男
オダ: 小田眞符	魔法使い	25	男
タケカワ: 立川文彦	ミュージシャン	31	男
タバ: 田辺輝	アートディレクター	32	男
ドンキ: 鶴巣高子	イラストレーター	28	女
ナカジマ: 中島栄吉	魔法スタッフ	24	男
ハジオカ: 佐藤豊	イラストレーター	24	男
アマヤマ: 甘山暉	魔法使い	25	男

2 カード全体をざっと見渡せる。必要に応じて一覧表のレイアウトも変更できる。

1枚見ているときにもまったく同じことができるが、カードの状態では見えているカード以外がどうなっているのかがわかりにくいので、ならべかえは一覧表向きの機能といえるだろう。

ここで例では、カード25枚で構成される虎の穴紳士録ファイルを、50音順にならべかえたり、年令順にならべかえたりしてみた。

■ならべかえにかかる時間は

25枚のカードを、名前を見ながら50音順にならべかる作業を人間がやった場合、まず、ア行、カ行……に仕分けるためにあるいどのスペースが必要だろうし、時間も10分でできればいいほうだろう。

この作業をGCARDでやると、約20秒(使用機種は松下電器のFS5000)だった。参考までに付け加えておくと、このスピードは、MSX以外のパソコン用データベースソフトに比べてけっして速いほうではない。

一覧表にかぎらず、GCARDのスピードは、ほかのパソコンでのデータベースを使った経験のある人にとってはおそらく感じるだろう。しかし、GCARDは、MSXにとってほとんど唯一のデータベースソフトだし、見ばえに気を配っているのでそのぶんおそらくなるのはしかたがないという気もある。

名前	属性	年令	性別
アマヤマ: 甘山暉	魔法使い	25	男
イトイ: 稲井重弘	ライター	19	男
エフ: 鈴井昌成	アシスタント	22	男
オカバヤシ: 蘭林並平	魔法使い	33	男
オダ: 小田眞符	アシスタント	21	男
クロイ: 重井辰人	アシスタント	22	男
ゴトク: 後藤泰	アシスタント	23	男
ズワ: 恒和由利真	ライター	21	女
タケカワ: 立川文彦	ミュージシャン	31	男
タバ: 田辺輝	アートディレクター	32	男
ドンキ: 鶴巣高子	イラストレーター	28	女
ナカジマ: 中島栄吉	魔法スタッフ	24	男
ハジオカ: 佐藤豊	イラストレーター	24	男
アマヤマ: 甘山暉	魔法使い	25	男

3 名前の項目にカーソルをあわせ、ウインドウメニューの「並替」を選ぶ。次に50音順などの条件を選択してソート(ならべかえ)を実行すると……。

名前	属性	年令	性別
アマヤマ: 甘山暉	魔法使い	25	男
イトイ: 稲井重弘	ライター	19	男
エフ: 鈴井昌成	アシスタント	22	男
オカバヤシ: 蘭林並平	魔法使い	33	男
オダ: 小田眞符	アシスタント	21	男
クロイ: 重井辰人	アシスタント	22	男
ゴトク: 後藤泰	アシスタント	23	男
ズワ: 恒和由利真	ライター	21	女
タケカワ: 立川文彦	ミュージシャン	31	男
タバ: 田辺輝	アートディレクター	32	男
ドンキ: 鶴巣高子	イラストレーター	28	女
ナカジマ: 中島栄吉	魔法スタッフ	24	男
ハジオカ: 佐藤豊	イラストレーター	24	男
アマヤマ: 甘山暉	魔法使い	25	男

4 約20秒後に名前が50音順にならんだ一覧表が表示される。同時にともどものカードもこの順にならべかえられている。

名前	属性	年令	性別
アマヤマ: 甘山暉	魔法使い	25	男
イトイ: 稲井重弘	ライター	19	男
エフ: 鈴井昌成	アシスタント	22	男
オカバヤシ: 蘭林並平	魔法使い	33	男
オダ: 小田眞符	アシスタント	21	男
クロイ: 重井辰人	アシスタント	22	男
ゴトク: 後藤泰	アシスタント	23	男
ズワ: 恒和由利真	ライター	21	女
タケカワ: 立川文彦	ミュージシャン	31	男
タバ: 田辺輝	アートディレクター	32	男
ドンキ: 鶴巣高子	イラストレーター	28	女
ナカジマ: 中島栄吉	魔法スタッフ	24	男
ハジオカ: 佐藤豊	イラストレーター	24	男
アマヤマ: 甘山暉	魔法使い	25	男

名前	属性	年令	性別
アマヤマ: 甘山暉	魔法使い	25	男
イトイ: 稲井重弘	ライター	19	男
エフ: 鈴井昌成	アシスタント	22	男
オカバヤシ: 蘭林並平	魔法使い	33	男
オダ: 小田眞符	アシスタント	21	男
クロイ: 重井辰人	アシスタント	22	男
ゴトク: 後藤泰	アシスタント	23	男
ズワ: 恒和由利真	ライター	21	女
タケカワ: 立川文彦	ミュージシャン	31	男
タバ: 田辺輝	アートディレクター	32	男
ドンキ: 鶴巣高子	イラストレーター	28	女
ナカジマ: 中島栄吉	魔法スタッフ	24	男
ハジオカ: 佐藤豊	イラストレーター	24	男
アマヤマ: 甘山暉	魔法使い	25	男

5 今度はカーソルを年令のところにあわせて同じようなことをくりかえす。条件の選択では、「小→大」を選ぶとこのとおり

カードの使いやすさにパソコンのかしこさをプラス

カードの抜き出し



1 一覧表ではカードの抜き出しができる。

■カード式情報整理のよさ

パソコンなどを使わずに情報を整理する場合、ノートにまとめたり、表にまとめたりするより、だんぜん、カード単位で整理したほうが使いやすい。というのも、必要に応じてカードを何枚かずつまとめたり、ある条件にあったカードだけを取り出したり、新しくできたカードをまえからあるカードに混ぜたりして自由に情報が扱えるからだ。

カード型データベースソフトは、こうしたカードの利点を生かしつつ、パソコンのかしこさを加えた形で出てきたものだ。

■必要なカードだけを抜き出す

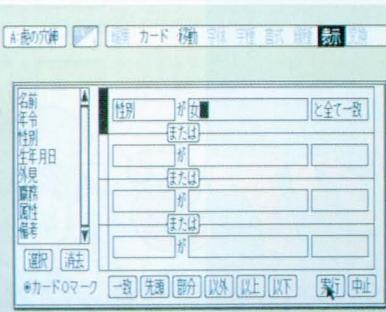
GCARDの一覧表では、いくつかの条件を指定して、その条件にあったカードだけを一覧表にして表示する機能がある。

たとえば、虎の穴紳士録のなかにいる女性についてだけ調べたいとか、アルバイトの大学生だけの一覧表がほしいというときの操作例がこのページの1~5の写真だ。

それぞれ条件を指定してから目的の表が完全に出るまで約20秒から30秒かかった。性別が「女」となっているカードだけを抜き出すのなら人間がやってもあまり変わらないかもしれないが、備考欄に「大学生」という文字が含まれている、とか、何年何月生まれ以降、といった広い条件指定の場合は、手作業だと第一に面倒だし、間違いやすいし、時間がかかるだろう。

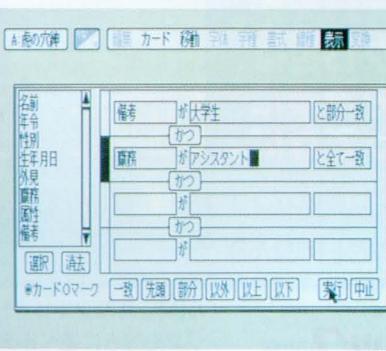
また、カード表示の画面でのある特定のカードをめくりたい場合も似たような操作で、目的

2



虎の穴紳士録のなかで、「性別」の項目に「女」とだけ書いてあるカードを抜き出す。

4



備考に「大学生」という文字がついているカードを抜き出す。

カードをめくる



のカードにたどりつける。

こうした作業でのパソコンのよさとは、操作を間違えなければ正確にやってくれること、疲れないこと、面倒くさがらないこと、必要最小限の時間しかからないこと。

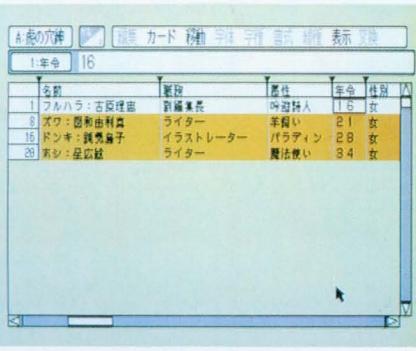
カードを探す、といったような作業はパソコンにまかせておけば、人間はそのデータをいか

に活用するかに神経を集中できる。このへんが、パソコンで情報管理することの利点なのだ。だからこそ楽しい。

■ほか、いろいろ

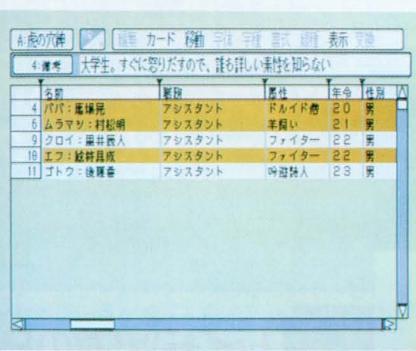
GCARDの特長はほかにもいろいろある。たとえば、カードには裏もあってそこにも同じように情報が書きこめること、あと名用のタックシールに好き

3



たった4人。ちなみにこの場合は「女性」とか「男女」と書かれているカードは抜き出さない。

5



備考の欄はちょっと長く検索しづらいので、こういう機能を使えばカード探しが楽になる。

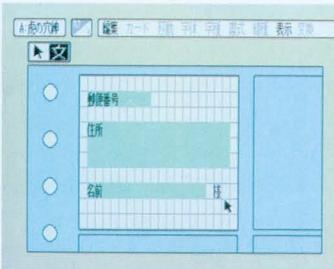
甘山のカードを見ているときに急に必要なときは、名前の一部分を指定すれば、目的のカードに飛べる。

裏もある



かる。GCARDのカードには裏もある。たとえば、ここには表にならなかった住所などを書いてみた。

タックシール



タックシールに自由なレイアウトでプリントアウトできる。あえて名に使うと便利。

2 FMパックでBGM遊び

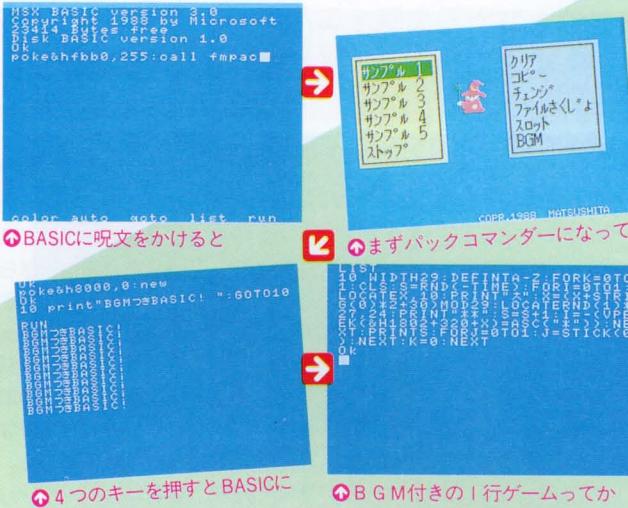
FMパックでおもしろいことができます。FMパックを差してBASICをたちあげたら、POKE&HFB0, 255: CALL FMPACと打ちこんでパックコマンダーをたちあげます。好きなBGMを選んだら、CTRLキーとGRAPHキーとSHIFTキーとカナキーをいっぺんに押します。暴走したように見えますが、SCREEN1と打ちこむと、BGMは鳴った

今までふつうのBASICになります。

(徳島県・宮久保緑啓)

BGMを鳴らしたままでプログラムを動かすときには、BASIC画面になったあとで、POKE&H8000, 0: NEW

と打ちこんでから、プログラムを打ちこむこと。ディスクからプログラムを読んだり、ディスクへセーブしたりすることはできない。その場で楽しむだけね。



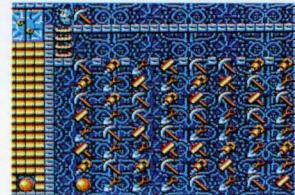
3 エルギーザの封印新ステージ

エネルギーの封印・中毒患者のみなさん、お待たせしました。今月も期待にこたえてできたてのエディットステージを紹介しましょう。百字軍には毎月たくさんのエディットステージが送られてきます。連載の開始時は、投稿されるステージは多くない

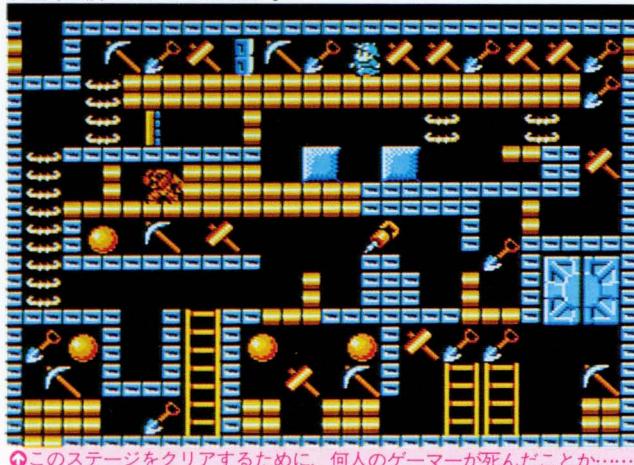
だろうと予測していたのですが、すでに百字軍の投稿ステージを入れるボックスはいっぱいです。どうして、こんなにたくさん投稿があるのかなと考えてみたら、Mファン以外にはエルギーザのエディットステージを紹介している雑誌がないんですね、もう。

STAGE~DEFIANCE~ 茨城県・藤原健くんの作品

先月の『EXHUME』というステージの藤原くんだが、今月もステージを紹介せざるを得なかった。というのは、この『DEFIANCE』という作品の難易度があまりにも高かったからだ。解法はP67にあるけれど、1週間は悩んでからにしてね。



●前号で紹介した「EXHUME」。同じ手順をくり返すステージだった

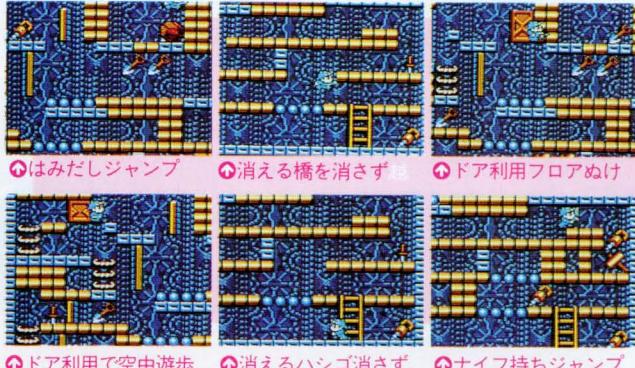


●このステージをクリアするために、何人のゲーマーが死んだことか……

STAGE ~ULTECH~ 東京都・安田礼奉くんの作品

安田礼奉くんは、雪印のコーヒー牛乳が好きな18歳。フリーライターである彼がエルギーザに目覚めたきっかけは、仕事で編集部にきたときに、たまたま『DEFIANCE』をプレイしたこと。その難易度の高さに刺激

された彼は、やがてエルギーザに魅せられていき、自分もエディットステージ製作にいそしむようになったのだ。彼が作った『ULTECH』は、エルギーザの封印に隠されたウル技(下の写真参考)を使わないと解けない。



●画面のなかにウル技がいっぱい。ウル技を知らない人にはきついかも

4

コナミ主催・エルギーザの封印 ゲームエディットコンテスト Mファン賞発表!

エルギーザの封印中毒患者ながら参加せぬ者はいない、とまでいわれた(かどうかは定かではないが)、コナミ主催・エルギーザの封印ゲームエディットコンテストの結果を発表したいと思う。このコンテストは、コナミに送られてきたエディットステージを、Mファン・MSXマガジン・BEEP・コンピティークの4誌で評価し、それぞれの雑誌ごとに優秀作を決めるというものだ。

■Mファンの選考基準について

送られてきたエディットステージは、1画面もあれば6画面におよぶものもあった。Mファンでは、まず第1次審査で1画面以外のものをすべて落選とした。その理由は、今までの経験から多くの要素を1画面に封印できることと確信していたこと、2画面以上のステージはテーマが薄められて把握しにくいこと、といったものだ。そんなわけで、2画面以上のステージを送ってくれたみなさん、残念でしたね。

■ステージ審査・秘密のはなし

じつは、2画面以上のステージを落とした理由はもうひとつあるのだ。ここから先のはなしは秘密のはなしなので、くれぐれも他人にばらさないでほしい。

編集部の思惑では、エディットステージはディスクにセーブされた形で渡されるはずだった。

ならプレイするだけだぜ。ところがどっこい、コナミから送られてきたのは、エディットステージが書かれた応募用紙であった。つまり、編集部はステージ選考をするまえに、それらのエディットステージを打ちこまなければならなかったのである。そのころ、編集部は「年末進行」という名の怪物と戦っていた。処理能力を超える仕事をこなしながら、さらにエディットステージを打ちこむなんて……。そんな編集部の苦しみゆえに、2画面以上のステージは陽の目を見なかつたのである。ごめんね。

■Mファン賞に輝いた5作品

そんな厳しい(?)審査をくぐり抜けて、みごとMファン賞の栄光を手にしたのが、ここで紹介した5作品だ。それぞれ、個性あふれるよいステージばかり。エディットステージの楽しさって、そのステージをプレイして作者の個性とか性格を感じられるところ。作者たちに拍手を送りつつ、5つのステージをプレイしてみてほしい。

千葉県

中田章クンの作品

このステージは、ストーンの動かし方をまちがえなければカンタンです。出口へはジャンプで。



左端中央のソウルストーンをどう取るかがポイントじゃないかな?



朝焼けの編集部、入力作業は終わらぬい。百字軍に安息の時はくるのだろうか

神奈川県

小松隆クンの作品

画面に技術を結集しました。
左側のストーンをどれだけ利用できるかがこの面のカギです。

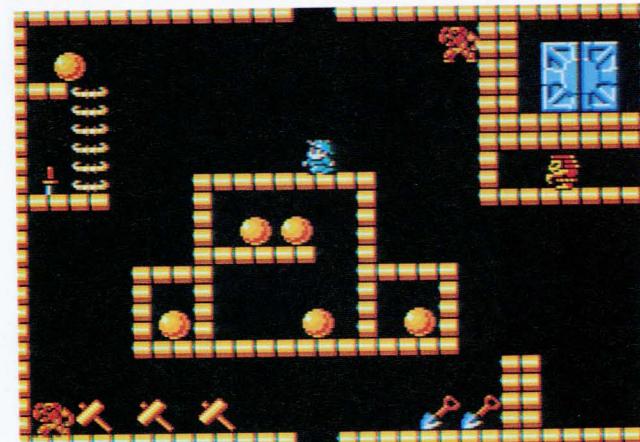


右にあるソウルストーンを取る方法はいくつかあるのだけど……

兵庫県

荻山哲平クンの作品

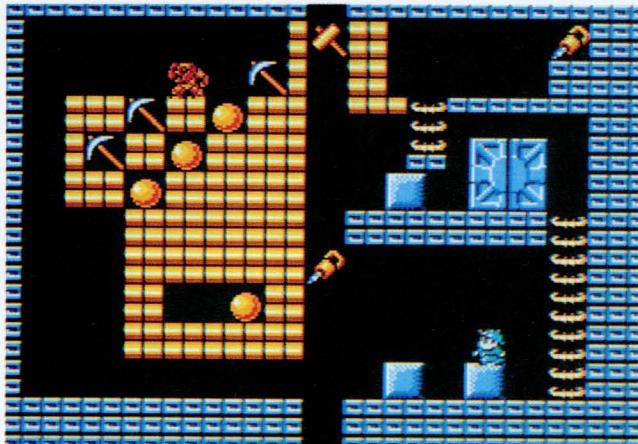
ピョンシーはたなんる飾りです。
ロックロールをうまく2匹重ねてクリアしてください。



ロックロールを誘導しなければクリアできない。それにつきのステージ

**鳥取県
竹内直樹クンの作品**

ストーンを落としてループさせ、それをストーンで止めて足場を作るのが基本です。



①画面左側をプレイしてみると、ロードランナーっぽい雰囲気があるので

**香川県
森孫造クンの作品**

11月13日に作りました。むづかしいと思います。選ばれたときは友達に連絡してください。



①スコップでどこを掘るか？ ツルハシは？ まとまりのよいステージ

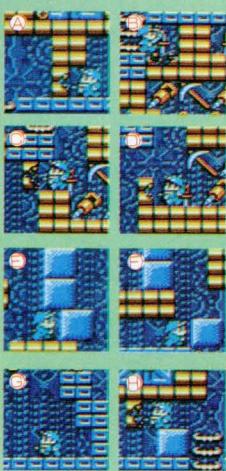
**Mファン賞5作品の
ワンポイントヒント集**

Mファン賞5作品の解法をのせようと思ったけれど、問題のすぐ近くに答えがあるので、ちょっとしたヒントを紹介しよう。はまってしまった場合は、神に感謝するような想いで見ること。



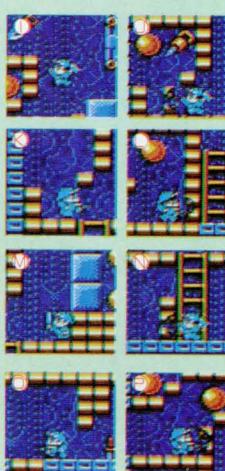
小松隆クンの作品の場合

まず右に落ちてドリルを取って、中央の柱ふうのフロアを崩す①。つぎにツルハシを取り、ステージ左上のナイフがあるフロアを崩す②。そのまま下に落ち、ドリルを袋小路左側の壁を崩す③④。3つ重なったストーンの下の1つを右に押して⑤、ハシゴの手前まで運ぶ⑥。右に1個残ったドリルを取り⑦、ハシゴを昇って中央のフロアを崩そう⑧。あとは、残り2つのストーンをうまく右に運べるかが問題。



中田章クンの作品の場合

スタート地点から左にジャンプしてハンマーを取る①。それで②の壁を崩して、その上有るソウルストーンとドリルを取る③。そのドリルを使って右上④の壁を崩す。またスタート地点までもどり⑤、下のフロアにあるストーンを右に押し、ハンマーを取って⑥の壁を崩す。さっきのストーンをまた右に押し、ドリルを取る⑦。それで⑧の壁を崩し、ジャンプしてソウルストーンを取る。以下は自粛。



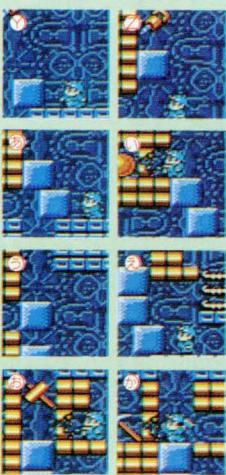
萩山哲平クンの作品の場合

スタートしたら左に落ちて、①の位置でロックロールがくるのを待つ。きたら上にのってジャンプし②、左上のソウルストーンを取る。下に落ちてハンマーを取り③、④の壁を崩す。⑤の位置でロックロールを待つ、2つならんだスクップの、左のものを取る⑥。それを使って⑦のフロアを崩し、なかのソウルストーンを取る。ロックロールがきたら、頭にのって脱出する⑧。あとは自分で考えてね。



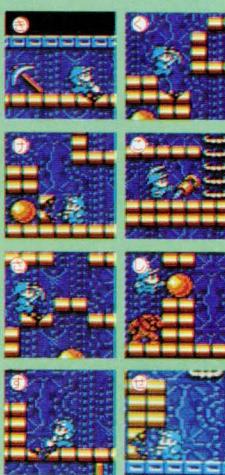
竹内直樹クンの作品の場合

フロアに2つならんだストーンのうち、左の1つを左に押して落としてしまう①②。もう1つのソウルストーンも左に押し、落ち続けているストーンのストッパーにしよう③。すぐ上のドリルを取り、壁を崩してソウルストーンを取る④。重なったストーンを押して落とさせ⑤。上のフロアにあるストーンを押して足場を作る⑥。ドリル、ハンマーと道具を取り壁を崩せば、左側にいける⑦⑧。



森孫造クンの作品の場合

左のスクップを取って①の位置を崩す。つぎにツルハシを取って②の位置を崩す。中央にあるドリルをジャンプで取って、③の壁を崩してソウルストーンを取る。④のツルハシを取って右のハシゴを昇り、それで⑤の位置を崩す。なかのソウルストーンを取ったあと、ロックロールがくるのを待って⑥のようにストーンを取る。ドリルで⑦の位置を、スクップで⑧の位置を崩して、部屋の中に入り……。



求む！リクエスト

エルギーザ・投稿エディット面には多数の応募があり、それによって百字軍は大きな利益をあげました。読者のみなさま、百字軍に新たな金のなる木を送ってください。個性と理性でゲームを遊ぶ方法であれば、その内容は問いません。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。とくに、値上がり確実な公開前のモノを譲渡してくださるかたは御一報くださいね。

発売中

2+対応で世界が
広がった新ゴルベリアス

GO-BEARISS

真・魔王ゴルベリアス

GolBEARISS

またまたリーナ姫を救う
ため、冒険に出よう！

なにものかに両親を殺され、妹がさらわれて旅に出たケレシス。ぶじに助け出したものの、魔物に襲われて傷を負い、気がつくと城のベッドの上だった。

自然画でひとこと



①おいおいリーナ姫。行方不明なのに、何をニコニコしているんだ

看病してくれたリーナ姫がここ2週間ばかり姿を見せない。気にかかる城の女の子に聞いてみると、このアレイド王国に魔物が現れ、そのために人々が王国から離れてしまったという。そしてそれを気にして王様が病気にかかり、その特効薬のメアという草を摘みにリーナ姫が谷底に出かけたっきり帰ってこないという。王様は心配してますます病気が悪くなってしまったらしい。そう聞くとケレシスは、城のみんなに黙ってリーナ姫を助けるために出かけた。

RPGっぽく情報を集め
アクションで戦おう

前作と同じでジャンルはアクションRPGだけど、パワーアップしているので謎が多いし解けないとぜんぜん進めないし、アクションシーンも敵の動きがするどくて難しくなった。



最初は城のある村からスタート。そして縦スクロールの洞窟、横スクロールの洞窟などを通つて中ボスキャラと戦い、最後に大ボスキャラを倒せば1シーンクリア。全部で9シーンあるので、真の魔王ゴルベリアスはとんでもなく遠いところにいるらしい。始めはゲームの目的を知るため、家や店や通行人に話を



コンパイル

☎082-263-6006

媒体	[CD]
対応機種	MSX 2/2+*
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

*自然画デモ+横スクロール

ちょっと違うんですよ

MSX2と2+では、ゲームの内容はまったく同じだけど、グラフィックとスクロールにちょっと差がある。2+のほうは画面切り換えスクロールだが、MSX2のほう

●MSX2+の城



①ゲームのスタート地点の城。くつきりすっきりとキレイな城だね

は画面のはじに行くと緑色のスダレのようなものがするすると出てきて、画面の半分を越したころにガッチャンというかんじで次の画面の絵が見えてくる。しぶい。

●MSX2の城

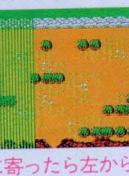


②2の画面もこのあたりはまったく同じ。よかった、よかった

●MSX2のスクロールはしぶい



①右ではなく、左にスクロールしていくのだ



②左に寄ったら左から緑のスダレが出てきて



③自分の上を通りすぎて次の画面が出てきた

聞いて情報を集める。また、妖精とオババ(という名前のお婆さん)があなの中に何人も隠れていて助言してくれる。あなたがいたら迷わず入ること。ケレシスは魔物を倒し、パワーとファインドというお金のかわりみたいなものを上げていく。ファ

インドが低いと話しかけても答えてもらえなかったりするので、たいへんだけ敵は確実に倒したほうがいい。アイテムは旅を続ける途中で見つかる。先に進むと銅像が建っているので、話しかけよう。ファインドが足りていればヒントをくれるのだ。



①ヒントをくれる妖精。たくさんのあなの中に何人も隠れているのだ



②オババもあなの中にいる。オババは助言以外に力やアイテムをくれる

*画面は開発中のものです ©コンパイル

シーン1のとちゅうまで を冒険してみると……

ケレシスは城のある村からスタート。村といつても9画面の小さな村だけど、ここに住んでいる人たちの話はとても重要だ。一軒一軒おじやまして話を聞こう。村人はゴルベリアスのおか

げで谷底に行けなくなったりして、とってもせつない思いをしている。ゴルベリアスを倒そうとして出かけたお父さんが帰つてこなくて途方にくれている姉弟など、みんなゴルベリアスを

最初は村から



老人から、武器屋のジムに手紙を渡してほしいと頼まれる



手紙を渡すとお礼にロング・ソードをくれた。気前のいい人



お札は村の右に建つお婆さんの門のカギだ。やっと入れる



ゴルベリアスを倒すのじゃとか言って、あなを開けてくれる

そして谷底へ

谷底へ下りるとそこは洞窟。洞窟では、横スクロールでは画面の左、縦スクロールでは画面の下にくると、いきなり最初の画面に戻されてしまうのだ。



洞窟のスクロールはとってもスピードが速い。あれよあれよという間にスタート画面に戻されていることがある。注意

倒してほしいと頼んでくる。

この村から次へ進むには①から⑥までのイベントをすべてこなしていけばいい。⑥の家でのイベントが終わると家の右下にあなが開く。そこに入れば次に進める。洞窟へ行くにも別のシーンへ進むにも、何かをしてあなを開けて、あなに入らなければいけない。

自然画でひとこと



おい、ケレシス。勇者が敵の
へビと遊んでいいのか?

あなを開けちゃえ

あなたは決まった場所にしか開かない、開ける方法は2つある。ひとつは、あなたの開く画面内の敵を何匹か倒すこと。もうひとつはあるイベントをこなすことだ。



な顔しゃがつて
カマキリみたい

1 ブレスレットを発見



道ばたに光るものがある。村のミリアが落としたブレスレットだ

2 ブレスレットを渡す



ミリアの家は病院
お札に薬をくれた
らあなが開いたぞ



この穴の上り口を前に右に進むといつもおいてやから、さをつけてダメをとりにいくのじゃ。わかったな。

3 手紙をあずかる

老人から、武器屋のジムに手紙を渡してほしいと頼まれる



やっぱりいたか
大ボスだ!



縦の洞窟の行き止まりには、岩を投げてくる大ボスが。ゴルベリアスの親衛隊のひとりだ

発売中

1本で4つのモードが楽しめる、お得な麻雀ソフト♥



まおじやん2



デービーソフト
☎ 011-251-7462

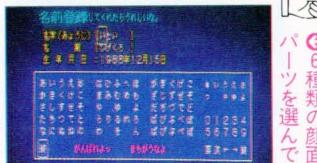
媒体	MSX
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

まずは自分の顔を登録して、好きなモードで遊んじゃおう!

『今夜も朝まで POWER FUL まおじやん2』という名のこのゲーム、タイトルからもわかるように、いわゆるパート2ものである。しかし、MSXではパート1は発売されていないのだ。パート1はずっと前に他機種で発売され、人気を博している。

このゲームの魅力は、用意された4つのモードの楽しさはもちろん、プレイヤーの顔面登録※この画面は88版です。

にある。自分になる雀士の顔を作りあげ麻雀を打つので、感情移入できることうけあいだ!※この画面は88版です。



これがキミの顔だ!



これがキミの顔だ。気にいらなければ、何度でもやり直せる

余談ですが、タイトル画面が変わります



始めに時間や生年月日を登録しておくと、以後ゲームをした日に応じてタイトルが変化する。その日がキミの誕生日やクリスマスなら、雰囲気あるグラフィックが表示される。

楽しいルールがいっぱいの、4つの麻雀を朝まで楽しもう!

さて、用意されたモードは、全部で4つ。名前をあげると、『ノーマル麻雀エクセレント』『エキサイト麻雀お姉さん組』『さすらい麻雀THE WORLD』

『ぼこ麻雀ふえすてば』だ。最初の3つのルール自体はふつうの麻雀だけど、対戦相手やシチュエーションがいろいろ変わった楽しいモード。最後の『ぼこ麻雀

ふえすてば』というモードは、麻雀というより絵あわせゲームといった内容。モードによってゲームの性格がちがうから、あきることなく楽しめるのだ。

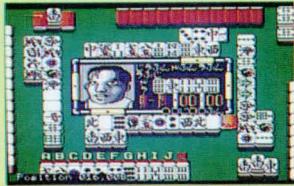


のモードを選択だ

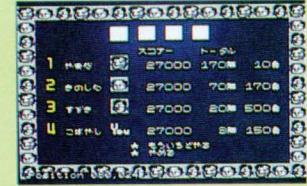
ノーマル麻雀・エクセレント

ノーマル麻雀での対戦相手は生活感あふれるサラリーマンだ。とにかく、彼らと麻雀を打っていると人生の悲哀を感じてしまう。なにせ、ときどき出張に出

かけてメンツが足りなくなるときだってあるのだ。その場合は代役としてロボットが登場する。ちなみにルールは超ノーマルで、メンバーの強さはかなりのもの。



もちろん4人打ちだ。操作性はかなりいい



勝っても女の子が脱ぐというような華やかさはない。真剣勝負だ



日本社会をささえ
るサラリーマンが相手

エキサイト麻雀 お姉さん組

このモードを待っていた人は多いかも。そう、女の子が脱ぐ麻雀である。やはりコンピュータ麻雀の王道はこれしかない。脱いでくれる女の子は、代表の夏美お嬢さんを始め全部で10人。



裸が見られるとあれば、パイをきる手にも自然に力が入るのだ

期待に胸をふくらませ、女の子を打ち負かせば、彼女たちのまぶしい肢体を満喫できる。健全なる青少年諸君にとって、これはうれしいモードといえよう！



木内朋子

井上かずみ

星野真理子

中村陽子

トレイシィ

広瀬ゆみ

コンピュータ麻雀の基本、女の子脱がせ

勝てば
こうなる
(井上かずみちゃん
の場合)

将来は歌って踊れるOLをめざす、短大生のかずみちゃん。上目づかいの表情がグッド！



さすらい麻雀 THE WORLD

キミが日本一の雀士・高戸修を倒して、5年の月日が流れた。そんなある日キミは道端で大阪



ヒーロー気取りで打つと感情移入できるぞ！

の女雀士・近衛さんが倒れているのを見つけたのだ。彼女は「世界雀士……高戸さんもやられたわ。あなたも……」と謎の言葉を残して気を失った。キミは世界雀士とはなにかを知るために、1000Gを手に世界へと旅立つ。ザコ雀士を倒して、ボス雀士との対戦や楽しいイベントを体験しよう。ドラマチックな麻雀だぞ。



世界を旅する、さすらいの雀士になれる

待っている



キミを

●名前どおりのボケクイズ



『さすらい麻雀』の楽しいイベントのひとつがボケクイズだ。かんたんそうな3択問題だけど、出題者のボケ男が大ボケな解答をするので、難易度は高いのだ。

ぽこ麻雀 ふえすてば

『ぽこ麻雀』は、いってみれば絵あわせゲームだ。ぽこ・源さん・ようせい・おおかみ・ランプ・お酒の、6種類のパイがある。最初の3種類にはさらに赤・青・緑の3つの色がある。それらのパイを3個ずつ組み合わせていろんな役を作るのだ。役には、同じキャラクタの同色を9枚そろえる『ひとりじめ』や、源さんとお酒を集める『よっぱ

●タイトル画面。かわいい雰囲気



らい』など、16種類ある。『ぽこ麻雀』はトーナメント式の2人試合で、優勝すれば、ぽこのかわいいストーリーが見られる。

●最初はルールがわからず、とまどうかもね



なるべく高い役を狙ってパイを集めよう

●対戦相手は、みんな個性的な打ち方をする。優勝決定戦の相手になるぽこは、運がよく、とても引きが強いのでなかなか勝てない。打倒ぽこの気力で挑もう！

発売中

さらわれた妹を救うため超能力が使える!



サイコワールド

PSYCHO WORLD



ヘルツ

03-371-3012

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーフ機能	ディスク/PAC
価格	6,800円



9つの超能力を
あやつるのだ!

主人公は超能力を持つルシア
という女の子。超能力を持つモ
ンスターにさらわれた双子の妹
を助けるのがゲームの目的。ル
シアが使える9つの超能力(内

●ことのおこりは…



に勤務
超能力
研究所



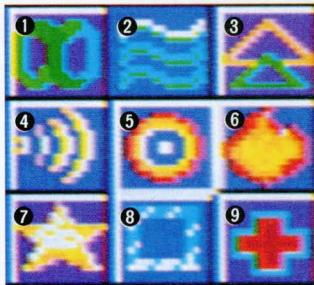
④スタート直後の画面。
しごきを登ると見える。



⑤超能力を
装置を装備し
て戦いに挑む



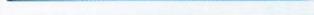
●ここがサイコワールド



- ①空間移動 いちど通った場所なら、一瞬のうちに移動できる。
②集水波 水を集めて攻撃できる。ただし気温で変化するので注意。
③空中浮揚 ジャンプしても届かない場所へ移動できる。
④超音波 普通の状態で発射できる「念波砲」より破壊力がある。
⑤念波砲 最初から持っている超能力。始めはこれで攻撃をする。
⑥火炎波 モンスターを燃やすことができる。手に入りにくい。
⑦エクスプロージョン 画面内のモンスター全部にダメージを。
⑧冷気流 一定時間、モンスターの動きを止めることができる。
⑨シールド 一定時間バリアをはれる。
⑩左下に落ちている四角いマークみたいなものが超能力。アイテムみたい



●超能力を拾う?!



⑪左下に落ちている四角いマークみたいなものが超能力。アイテムみたい



全5ワールドは
とってもムズイ!



⑫最初の世界はまるでアスレチックのよう。川や高い木の根など、画面の色はほのぼのとしているけど、難しい



⑬ドアみたいのがいたる所

にあって、まるで迷路のよう



⑭つるつるすべる氷の世界。
寒くて使えない超能力も



⑮目に見えない障害物にぶつかって、進むことさえ難しい。生い茂る植物モンスターを倒して進まなければいけない。苦労するのだ



⑯中は意外に近代的。変な気流が流れていって歩きにくい。レーザー光線がとびかうし、何が出るかわからないぞ

⑰三日月みたいな
念波砲を発射!



⑳草原の世界の中ボ
スキキャラ。信じられない強さで困るほど



発売中

推論型人工知能が搭載されたマージャンゲーム!



ピクター音楽産業
☎ 03-423-7901

媒体	CD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

雀豪 30人まで登録可能

『雀豪①』は、今までのマージャンゲームとは一味違った本格マージャンだ。

『雀豪①』は、プレイヤーを30人までの登録制にして、プレイヤーがマージャンをするたびに、牌の打ち方、上がり方などの14項目の要素についてサンプリングして記録していくようになっている。

プレイヤーが対戦する相手(ビジター)の3人は、同じように登録されている他のプレイヤーのなかから任意に選択することができる。対戦相手は、サンプリングされたデータをもとにしてコンピュータによりプレイされる。

NAME	POINT	WIN	LOST	RATE
EIKITI	111	6	6	50.00
2 EIN	94	4	4	50.00
3 FANDOM	93	4	4	50.00
4 SATO	70	0	0	100.00
5 UNZMARI	70	0	0	100.00
6 JANGCU1	63	1	1	50.00
7 UNZMARI1	63	1	1	50.00
8 NOPER	63	0	0	100.00
9 JANGCU2	45	0	0	100.00
10 JANGCU3	25	0	0	100.00
11 SATO	23	1	1	50.00
12 JANGCU4	23	0	0	100.00
13 MEX-FAN	16	0	0	100.00

ホストは誰ですか?

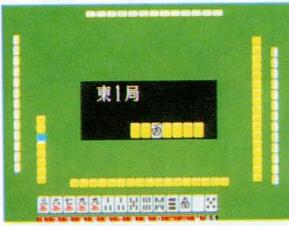
①プレイヤーはホスト、対戦相手はビジターと呼ばれている



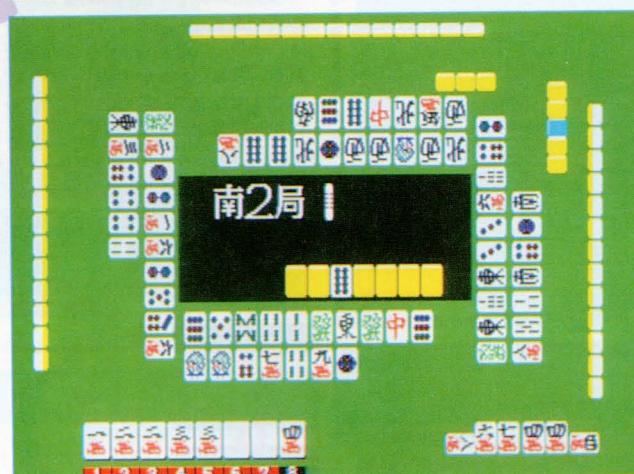
②ビジター3人を決定して開戦開始。場所

雀豪 打ち手のクセが反映する

『雀豪①』では、ゲームが終了するたびに獲得した得点が加算され、累計得点によるランキング



③スペースキーを押すと、中央の画面に4人の持ち点が表示される



が作られる。対戦相手は、このランキング表から選びだすので、どの対戦相手を選ぶかによって、マージャンのレベル選択をすることができるのだ。

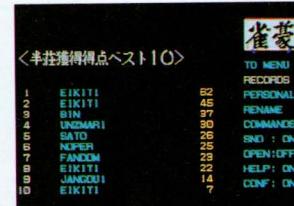
また、サンプリング回数が多くなるほど、よりプレイヤー自身の打ち方に近づいてくるので、実際のマージャンと同じように、対戦相手の打ち筋を読み、引っ掛けリーチをするといった駆け引きが楽しめるようになる。

なお、『雀豪①』のルールは、一部の特例を除き日本麻雀連盟の標準ルールにしたがっており、27000点持ち30000点返しの半荘戦、確定30100点、ノーテン流れ、ノーテン罰符あり、食い断あり、2翻縛りあり、2人未和あり、ドラは裏ドラ、カンドラありとなっている。



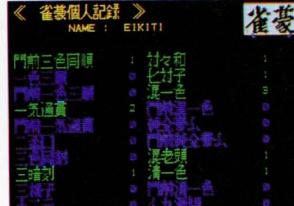
オプション機能も充実している

RECORDS

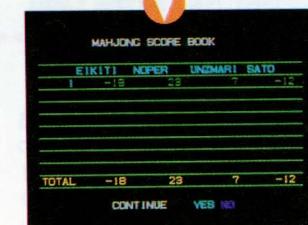


④1回の半荘で獲得した得点のベスト10。このほかワースト10、役満の記録がある

PERSONAL



⑤過去に上がった役の一覧表。自分のマージャンの傾向などの分析に役立つ



⑥半荘が終了すると、トップとドボの発表があり、その後スコア・ブック表示となる

発売中

3とおりの雰囲気でコンピュータとチェス!

Kempele Chess



ケンペレンチェス



ポニーキャニオン

☎ 03-221-3161

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	5,500円

3タイプの盤と駒でプレイできる

立体的な画面のふつうのチェスセットだけじゃない。戦車や戦闘機の駒を使うバトルモードや、戦士やドラゴンの駒で戦うRPGモードで、いつもと違う雰囲気のチェスも指せるのだ。

たんに盤と駒が3タイプあるだけならおおげさに騒ぐほどのことでもないが、それぞれの駒の感じにあわせて駒を動かすと

きのしぐさや、駒を取るときのアクションまで変わる。たとえば、バトルモードで駒を取ると。取る駒を照準でねらい、カチッとあったところで(LOCK ON)駒を動かすと、敵の駒が爆発して消える。RPGモードでは、戦士が歩いていて切りつけ、戦いのすえに倒しているように見えるのだ。

バトルモード

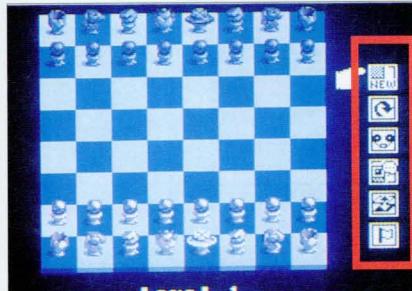


●バトルモードの盤面。しぶい！



いろいろな便利機能もついている

プレイモードを選んでコンピュータのレベルを設定すると(人間どうしでも指せる)、試合がはじまる。プレイヤーがつね



●指差し確認マークで便利な機能を選んで実行

に白(先手)だ。
試合中にSELECTキーを押すと、下の写真のような指差し確認マークと便利機能の

ポートがでる。機能は上から、やりなおし(すべて忘れてはじめから)、再現(試合の流れの確認)、棋譜表示、ヘルプ(プレイヤーのかわりにコンピュータが1手ぶん指してくれる。ただし、そのときのコンピュータと同じレベルの手)、盤面反転(コン

ノーマルモード



●リアルで立体的。これぞチェス



勝利
●勝つとキングが割れる
●光が差し負ける



●駒を選び駒の輪郭で移動先を指定する

RPGモード



●RPGモードは人間対モンスター



勝利
●負けると悲惨だ



●駒は移動先まで自分で歩いていくのだ

棋譜表示

White	Black	Date	Event
White	Black	0-07-30	Endgame
Total moves made	Total pieces left and checkmate		
006	81-01-00	E7-E6	
009	81-01-00	E5-E4	
011	81-01-00	E5-E4	
015	81-01-00	E5-E4	
016	81-01-00	E5-E4	
017	81-01-00	E5-E4	
018	81-01-00	E5-E4	
020	81-01-01	E5-E6	
022	81-01-01	E5-E6	

●棋譜表示機能。「+ (有利)」や「! (好手)」は表示されない

盤面反転



●盤面を反転するだけでなく、プレイヤーが黒で指すようになる

ピュータと人間の受け持ちが逆転する。つまり白のプレイヤーが黒になって黒だったコンピュータが白になるわけ。この機能でプレイヤーが黒で指すこともできる)、投了(無条件降伏でプレー

ヤーの負け)となっている。これで棋譜のセーブ/ロードさえできれば完璧なのだが、それはできない。また、機能プレートはないが、試合中にSUSキーで「待った」ができる。

発売中

あの九玉伝がパワーアップして帰ってきた

新九玉伝

NEW!



テクノソフト

☎ 0956-33-5555

媒体	CD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	7,800円

* タイトル画面のみ自然画

前作九玉伝から数百年後、新たな冒険が始まった

前作、九玉伝では双子の坊主ちんねんとそんねんの活躍によって封印された九玉。それから数百年後、誰の仕業か封印が破られ怪しげな力を持つ九玉がばらばらに散らばってしまった。この九玉を集めてもう一度封印するため、キミはミンキー涼となつて魑魅魍魎のこの世界を旅することになった。

敵を倒して、クリスタルなどを手に入れて武器を買って、戦



これが、2+の自然画
この上に漢字が表示される



④九玉が封印され
ていたこの曼陀羅
が破壊された
⑤装備や体力などのバラ
メータ表示画面



って、レベルをあげて……とはRPGお決まりのシステムだけど、ゲームのバランスがよく、安心してプレイできる。

新九玉伝 すくろく

主人公が出発する町から、つぎの町への過程をすくろく風に紹介してみた。もちろんRPGなので敵と戦って経験値をかせがなければならなかつたりするが、ほぼこんな感じでゲームは進行する。

スタート



いんろうはわしが持っている



⑥ここに止まつたら「いんろう」がもらえる



⑦善戦むなしく、あ
たは死んでしまいま
した。スタートにもどる



⑧「いんろう」がな
いと3つもどる

余のたのみを
きいてくれ



⑨ツイン攻撃！ 防具があ
ればクリスタルを手に入れ
て左へ、なければ上に進む



⑩敵に会う。武器があ
れば左に、なければ上に進む

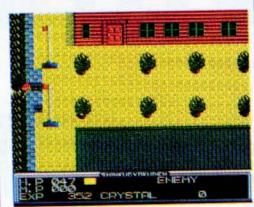


⑪王様に会つて
1000ゴールド
もらい防具を買う



⑫700ゴールド
で武器を買って
装備を整える

あがり



⑬無事ニラスの町にたどり
着きました

発売中



XZR II エグザイル

完結編

株日本テレネット
03-268-1159

媒体	CD-ROM 2枚
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円*

* CDシングルつき

生還したサドラーたちは再び闘いに

前作『XZR』で、己大超大国の首相を暗殺、最終戦争の勃発を防いだサドラーたちアサシンのメンバーが、故郷の村に生還した。

戻ってすぐにシリア砂漠に現われた怪物退治を頼まれ、あわただしくまた出発となった。シリア砂漠に向かったサドラーは、



① RPGシーンでは、買い物やゲーム上重要な情報収集をする

怪物を難なく倒したが、その残骸から、本来イスラム教と敵対しているキリスト教十字軍を護衛するテンプル騎士団の首領、ユーグ・ド・ペインからの会見申し込みのメッセージを受け取る形に。エルサレムまで出向いたサドラーたちは、そこである仕事を依頼される。



② ゲーム中のマップ移動や体力の回復はアジトシーンができる

マギック/ドラッグ/迫力のアクション

システムなどのほとんどは前作を引き継ぎながら、全体としてパワーアップしている。とくにアクションシーンに登場する

巨大なボスキャラとの対決は、迫力満点だ。もちろん、ハシミ、マリファナなどのおなじみのパワーアップ用ドラッグや、各種マギック(善の魔法)も登場。

砂漠の化け物 地面の下から襲ってくる巨大なイモムシ型の怪物!

デカキャラだ!!

サドラー

主人公のサドラー。剣とマギックの力で敵と戦い、レベルアップ。

バイオリズム

サドラーの状態を示す。各種ドラッグで能力を変えると激しくゆれ動く。



HPのゲージ

ヒットポイントの状態。ゲージが下限を超えると死んでしまう。

MPのゲージ

攻撃、回復などの魔法。レベルが上がると9種類まで使える。

イスラム異端派、暗殺団『アサシン』とは

サドラーと、その仲間たちはアサシンのメンバーである。アサシンとは、イスラム教異端派に属し、堕落した正統派や、当時のイスラム世界に侵攻してきたキリスト教徒に対する過激なテロ行為から、恐怖の暗殺団として恐れられていた。

そして、サドラーたち5人のそれぞれが戦士や魔術師といった特徴ももち、その特徴をいかしていく感じでパーティ編成をとる。このあたりがもっともRPGらしい。

仲間たち

仲間は各種能力のエキスパート。パーティは4人まで。



サドラー

アサシンのリーダーにして剣と武術にたけた最強の戦士。20才。



キンディー

多くの戦士を養成した鋼の肉体をもつ、怪力無双の大男。32才。



ルーミー

風のような身軽さと8か国語をあやつる能力を持つ。16才。



ファキール

大魔術師。占星術などの英知を身につけた知恵者。年令不詳。



スフラワルディー

I.Q.180の明晰な頭脳をほこる科学者。自然の事物について詳しい。

謎が謎を呼び、舞台は世界中へ!

前作でアラムの奇跡によって時空を超えたサドラーは、今回も世界中を飛びまわり、行く先々でいろんな人物と出会う。元フランス貴族ユーグ・ド・ペイン。平安末期の僧、仁寛。吟遊詩人ジョフレ・リュデル。人物をたどっていくことによって最後に「究極の建築物」を知る。いったいそれはどんな物なのか。

謎の力ぎを握る人物

物語を進めていき、謎を解くきっかけとなるのが以下の人物だ。みなどこか異端者ようだが……。



ユーグ・ド・ペイン

① テンプル騎士団の首領であったが、十字軍が暴徒化したため、謀反をはかる



仁 寛

② 平安末期の日本で邪教の烙印を押されて伊豆で流刑の身に。真言宗立川流の祖



ジョフレ・リュデル

③ キリスト教異端派カトリックの吟遊詩人。インドの地でサドラーたちと出会う

発売中

温泉町が舞台のコニカル・ホラーAVG



白夜物語

ワインチェスター家の末裔

イーストキューブ
☎ 011-711-7709

媒体	CD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーフ機能	ディスク
価格	7,800円



さびれた温泉町の奇祭、タツ年フェアとは……？

東峰学園大学4年生で探検部の部長である佐藤博之は、ある洋館を求めて、さびれた温泉町に来ていた。町は12年に1度、タツ年のみに行われるという祭り、「タツ年フェア」のまっ最中。

●全体はこんな画面



メイン画面の右に位置する地図は移動できる場所を表している。

建物に入ると室内の見取り図が表示されるようになるのだ。

祭りの期間中、町はすべて西洋化され、屋台がレストランに、旅館がホテルになるという。この祭りの由来は洋館にあるらしい。そして、博之は洋館がワインチェスター家の屋敷であることを知った。ワインチェスター銃を発明したといわれるその家は銃で殺された人々の怨念によって呪われていたのだ。博之はディスコで知りあったかずえとるり子とともに洋館に向かうことにした。タクシーに乗った3人の前で早くも恐怖が幕を開けた。

事件の舞台

ゲーム序番は温泉町を廻って情報を集めるのだ！



入ってはいけない呪いの館に閉じこめられた！

洋館は暗く静まりかえっていた。ローソクを手に部屋の灯りをつけに行ったかずえは悲鳴とともに姿を消す。出口のドアは開かず、この呪いの屋敷に閉じこめられた己人。なんとかかず

えを助けだし、この洋館から脱出しなくてはいけないのだ。己人の前に現われる数々のモンスター。幾多の攻撃をかわし、洋館の出口を見つけだすことが博之であるキミに与えられた使命。



●散らかってる本にヒントがある



●いろいろな種類の本がある

パワーゲージつきの画面

白夜物語には戦闘モードがある。モンスターが襲ってくると、画面右上のパワーゲージがいっぱいになり、ダメージを受けるたびにゲージが減少していくのだ。

拡大すると



●有効なコマンドを選ぶと敵にダメージを与える



もう、誰も信じられない。突然襲ってくるなんて！

そう、恐怖は突然に襲ってくる。洋館の中はもちろんのこと、この温泉町のいろんなところにモンスターたちはひそんでいるのだ。まさかと思うような人が、みるみるバケモノに変わっていくようすはキミを恐怖のどん底にたたきおとしてくれるだろう。

●人面犬は人の顔をもつケモノだ



呪われたワインチェスター家の末裔を捜せ！

ワインチェスター家の末裔、スザン・ワインチェスターを捜すことさえできれば、かずえを救い出すことができる。彼女はいったいどこにいるのか？



●かずえが縛られている中央の魔陣が不気味だ

©イーストキューブ

発売中

中国四千年の歴史を受け継いだシューティングゲーム!

FAIRY TALES



GA夢
03-361-4063

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

仙人を主人公にした 中華風シューティング

人里離れた中国奥地の山々では現在も仙人になりたいと願う人々が修行をつづけているという。主人公のマイケル・チェンもそんな若者のひとり。仙人の最高位「中華大仙」をめざして、長く過酷な修行の旅を始めた。

中国って本当に仙人がいるような気がするね



パワーアップは中華料理で!!

このゲーム、パワーアップ・システムがとってもユニーク。画面上に登場するぎょうざ、しゅうまいなどの中華料理をすべて撃つとパワーアップ・アイテムが登場てくるという仕組み。なんかお腹がすいてくるのだ。

パワーアップアイテム

これなしではクリアは不可能。全部で5種類だ



しゅうまい



中華料理の代表的な点心のひとつだ

ぎょうざ



撃つと5個全部を変化する

12種類のスゴイ法術

主人公のチェンは仙人。当然法術なんかも使えちゃうのだ。種類は12種類もあって、どれもこれもがハデなやつばかりだ。なかなか変化にとんでいる。



4方の火の球
がグルグル回る



炎が竜のよう
に飛んでいく

分身

分身が4方向に飛んでいくぞ

各面のグラフィック は水墨画タッチ

ゲームステージは全部で5ステージ。どの面もいかにも中国ってかんじの水墨画タッチのとってもきれいなグラフィック。各ステージにはそれぞれ巨大なボスキャラが待ちかまえて弱点を狙わないと倒しにくい。ボスキャラを倒すことによって仙人としての位がひとつずつ上がっていく、目標の「中華大仙」に一步一步近づいていくのだ。

STAGE 1

五行山

最初はほんの小手調べといったところ。水墨画がとてもイイ。



かみなりに注意



こいつはどこをねらつても倒せる

STAGE 2 黄河

敵の強さも1面とは大違い。とくに中ボスがかなり強くなっている。



STAGE 3 万里长城

敵の攻撃の激しさに、移動する大虎などを見失いかちだ。注意!



こいつが中ボス

サンガングラスのぼくろが弱点上

STAGE 4 泰山

目を皿のようにして敵を追わないといけないほどむずかしい面だ。



STAGE 5 天上界

天上界では竜に注意しよう。こいつの弱点は頭。しつこくねらえ!



美しい天上界だ

おでこの丸い部 分が弱点。固いぞ

大きい万里長城! 雄大な中国を感じさせるステージ3のマップだ

#3



第3号も内容充実で待ちどおしい!

号を重ねるごとに充実度アップの『DS』(ディスクステーション)だけど、3号もすごい。

発売が4~5月の予定のナムコの『ファミスタ(仮称)』をいち早く体験できるゲームがなんと入っている。かたちはホームラン競争となっているけど、こんなふうに発売前のソフトが楽しめるなんて驚き。2月8日の発売が待たれる。

このほかにも、いつものBGVやレトロソフト、投稿作品、もちろんMファンのコーナーも

フアミスタの
ホーリーラン
競争!!

入る予定だ。未定の部分も多いけど、とりあえず決まっているものをこれから紹介しよう。

BGVは2本もある!

2号ではクリスマスツリーを飾りつけするポエムっぽいBGV1本だったけど、3号では2本入る予定だ。1つは顔がぐるぐる回ったり、でかくなったりする『魔顔人マイケオ』。もう1つはかわいめの『バレンタインデー』。編集部としては前号のノリから後者を楽しみにしているのだけれど……。だって右にある画面の顔、怖い！



真ゴルベとゴジラくん



*画面は開発中のものです。©コンパイル／ナムコ／ほかたくさん

3号の最新情報をのせて!

DS

fan

ディスクステーション・ファン

コンパイル
☎082-263-6006

媒体	CD MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,980円

Mファンではカミングスーンで紹介したあとNEWSにするのが恒例になっているけど、『DS』は隔月で出るので連載コーナーで特別に毎月フォローしていくみたい。で、今月はいち早く3号に迫る！

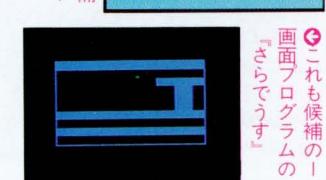
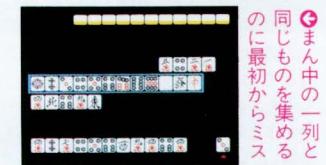
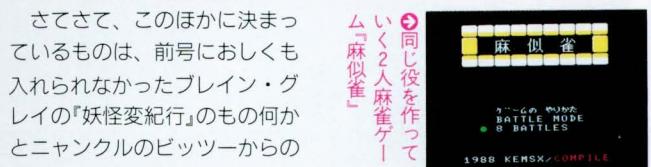
DISC STATION ORIGINAL
ファミリースタジアム
HOMERUN CONTEST

SELECT BATTER

た	ら	G	チーム
こ	わ	C	チーム
あ	み	D	チーム
い	し	Y	チーム
け	け	H	チーム
け	け	T	チーム
ほ	ん	L	チーム
あ	か	B	チーム
さ	よ	U	チーム
お	く	H	チーム
く	り	B	チーム
も	ん	A	チーム
た	づ	M	チーム
づ	ま		チーム

namcot

そのほかもりだくさん!



さてさて、このほかに決まっているものは、前号におしくも入れられなかったブレイン・グレイの『妖怪変紀行』のもの何かとニヤンクルのピッチャーからの何か、そしてBASICゲームはゲーム・アーツの何かだ。さらにおとばけAVGの『魔導師ラルバ』と画面に出てる役ハイと同じものを集める、ちょつと変わった2人麻雀『麻似雀』がコンパイルから。Mファンはファンダムの1画面のものをいくつかまとめて、思っている。できたら、あるテーマにそって選びたいのだけど、もしリクエストがあるならアンケートハガキのメッセージの欄に書いておいてくれるとうれしい。

さて、3号のあとに春のスペシャル版、3枚組9,800円の予定があるというが……/

ON SALE

期間／11月15日から12月14日まで

期間中に発売されたソフト

11月

- 15日／★コナミゲームコレクションVOL.1～2(D)／コナミ／各4,800円
過去のゲームを集めたディスクソフト。全4作発売予定。
★アーツ(D)／ウルフチーム／8,800円
壮大でドラマチックなRPG。ビジュアルシーンも多い。
★学園戦記(D)／チャンピオンソフト／6,800円
私立帝王学園にかくされた謎を探るアドベンチャー。
- 18日／★テトリス(D)／BPS／6,800円
落ちてくるいろんなパーツを横1列に並べて消すパズル。
- 21日／★孔雀王(D)／ポニーキャニオン／7,800円
同名漫画のアドベンチャー型のRPG。
- 24日／★ファンタジーII(D)／ボーステック／9,800円
パーティ形式のRPG、ファンタジーの続編。
- 25日／★原宿アフタダーク(D)／工画堂スタジオ／8,800円
原宿の街に起きた殺人事件を解明するミステリーAVG。
- 26日／★スターシップランデブー(D)／スキップトラスト／7,800円
女の子をせめるHなゲーム。乙の自然画が見られる。
- 30日／★中華大仙(D)／ホット・ビイ／6,800円
仙人の修行をつみながら闘うシューティングゲーム。

12月

- 1日／★ペんぎんくんwars2(R)／アスキー／6,800円
ペんぎんくんが数々の動物と球を投げあうアクション。
★白夜物語(D)／イーストキューブ／7,800円
ワインチェスター家で事件が起きた。恐怖と謎のAVG。

ぶらりショッピングひとり旅スペシャル

このコーナーも回をかさね、協力してくれるショップの数も増えてきた。今回は期間が年末商戦にかかるということで、スペシャル企画(というほどではないけど)として、協力店、3店(サトームセン1号店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店)それぞれのソフトの販売状況を取材してみた。期間中の12月9日には、ユーザー待望のお待たせソフト『R-TYPE』も発売になっているので、そのへんの人気の度合いなども興味深いところだ。

●サトームセン1号店(鈴木さん)
今回の期間中に発売されたソフトについては、あまり大きな動き

が見られないですね。いまだに、『ラスト・ハルマゲドン』や『グレイテストドライバー』などが売れていて、ほかはいまいちという感じです。12月に入ってからのソフトについては、たぶん学生が試験期間なので、あまりふるわないんだと思います。注目の『R-TYPE』ですが、これもまだいまいち。12月後半になって期待できそうですね。

●J&P町田店(平田さん)

はっきりいって、この時期、MSXのソフトで目だった動きというのは見られなかったですね。売れた数だけいえば、『ディスクステーション2号』ですが、創刊号ほどのいきおいはなくなりました。

今回の期間は、年末商戦にさしかかるところで、発売されたソフトの数も多い。ほしいソフトを逃さぬよう。ショップひとり旅は協力店、3店に期間中の売れゆきを聞いてみた。



からくもいちばんの売れゆき
となつたディスクステーション

★印はMSX2/2+、(R)はROM版、(D)はディスク版です。また、価格のあとに□がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

- 1日／★花の清里(D)／スタジオバンサー／7,800円
清里に招待してくれた叔父の死をめぐるアダルトAVG。
- 2日／★コナミの占いセンセーション(D)／コナミ／4,800円
相性、手相、おみくじなどいろんな種類の占いソフト。
- 8日／★ディスクステーション2号(D)／コンパイル／1,980円
大好評のディスクステーション2号。自然画も見られる。
★アルギースの翼(R)／アスキー／7,800円
以前ディスクで発売になっている同名RPGのROM版。
★めぞん一刻 完結篇(D)／マイクロキャビン／7,800円
人気漫画のAVG。ROM版はすでに発売されている。
★ハイデッガー(D)／ザインソフト／7,800円
人類破滅をさけるべく歴史をかえるシミュレーション。
- 9日／★R-TYPE(R)／アイレム／7,300円
お待たせ！ ファン待望のシーティングゲーム。
★まぎれオレンジロード(D)／マイクロキャビン／7,800円
優柔不断の主人公をめぐる三角関係の話のAVG。
- 13日／★琥珀色の遺言(D)／リバーヒルソフト／9,800円
琥珀館に起きた事件を追う、本格ミステリーAVG。
★新九玉伝(D)／テクノソフト／7,800円
九つの玉を封印すべく戦うRPG。『九玉伝』の続編。
★ちょっと名探偵(D)／チャンピオンソフト／6,800円
女の子乙人の探偵がひき逃げ事件を解決するAVG。

本格的に動き出すのは、この次の期間でしょう。地味な動きですが、『アーツ』などが少しづつ売っています。『R-TYPE』の人気はいまいちもり上がりにかける感じです。

●LAOX武蔵小山店(仲村さん)

単純に本数だけでいうなら『ディスクステーション2号』が売っていますね。ただこれも1号ほどのいきおいはないですね。ほかにはラスハゲやGDがまだ売れつづけている感じです。あとは『ペんぎんくんwars2』もなかなか売っています。クリスマスまえなので、それまで待ってというお客様が多いようです。『R-TYPE』はなかなかの売れゆきですが、まだまだこれからという状況ですかね。



超新作ソフト紹介! COMING SOON

年末のいきおいで負けた今月のCOMING SOONはちょっと少なめ。でも、発売予定は多いので失望する必要はない。コナミからは新作の予定が2本もどいたし、ゲーセンで

しか遊べなかつた『パックマニア』のMSX 2版が姿を現したので、ますます失望する必要はなくなった。ただし、これらのソフトを買うお金がないキミは失望する必要あり!

※画面はすべて開発中のものです。

魂斗羅

■コナミ ■03-264-5678 ■2月下旬発売予定

思う存分銃を撃ち、スカッとあれるアクションゲーム

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価 格	5,800円
ジャンル	アクション



SCORE/DAMAGE 2 00 STAGE/01 REST/00



SCORE/DAMAGE 1 520 STAGE/04 REST/00

①画面は3パターン。タテ、ヨコスクロールと3Dとバリエーション豊富

西暦2041年、ニュージーランド沖合のガルカ島に隕石が落下した。その2年後、人類滅亡をたくらむ“レッドファルコン”と名のる侵入者が、ガルカ島一帯を占拠した。地球海兵隊所属の魂斗羅（最強の闘士）、ビルとランスの2人の上等兵は敵の前線基地及び中枢壊滅のため、ガルカ島へとむかった……。

ゲームセンターや、ファミコンでおなじみの戦争ゲームの移植版。ただし、MSX版ならではの、オリジナルステージやキ

ャラクタも用意されている。

タテスクロール、ヨコスクロール、3D表示と3パターンの画面でゲームは進行する。熱帯密林やツンドラ地帯、地下通路などさまざまな条件のなか、銃を片手につき進むのだ。キミの味方はこの銃とジャンプのみ。主人公は2人だけ、プレイできるのは1人だけ。ゲーセンやファミコン版とちがって、2人同時プレイはできない。ちょっと残念だけど、オリジナルキャラなどが増えたのがまん／

②2人同時プレイができなくなったぶん、ゲームがややむずかしくなるかも……。でも、1人プレイなら楽しさも1人じめできるというもの



③3D表示の画面。ふせてかわすという技も重要な要素。3Dのエリアには、横に流れ電流のワナなどもしかけてあってなかなか難関

はい 牌の魔術師

■コナミ ■03-264-5678 ■2月中旬発売予定

コナミはマージャンでキャラクタの性格診断？

●コナミのキャラで楽しく対局

コナミの新作第2弾はマージャンゲーム。練習対局と実戦対局の2つのモードが用意されているほかは、いっけんふつうの4人打ちマージャン。ところが対戦相手の8人というのがコナミのゲームキャラなのだ。性格の一部を下で紹介してある。

●楽しきものとは多くの機能

このゲームの機能をざっと書き出すと、

①音声出力機能

「ポン」などの声が出る。

②ルール設定可能

こまかいルールを設定できる。

③HELP機能

ほかのプレイヤーから鳴ける牌などが出ると場を一時止める。

④BGMのON/OFF、曲目選択機能

⑤対戦相手性格設定

8人のキャラの、役のねらいかたなど、性格を設定できる。

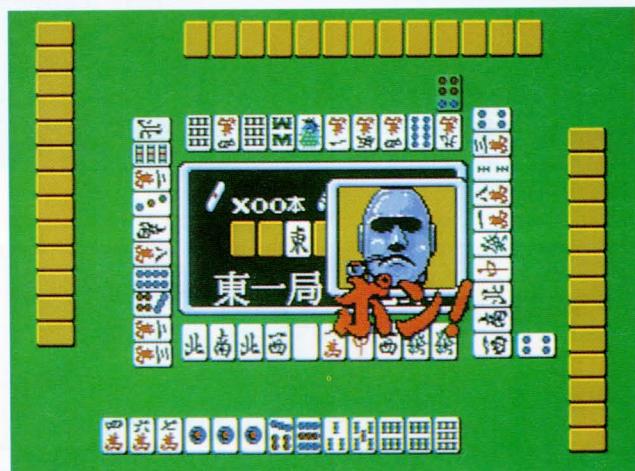
⑥画面補正機能

画面の表示位置を正す。

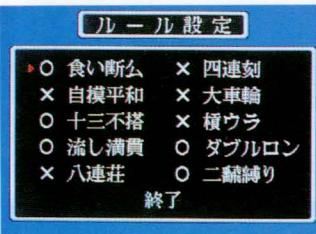
⑦新10倍SRAM対応

各キャラクタたちが、対局をかさね、セーブすると成長して強くなる(実戦対局のみ)。

とくに性格設定と成長機能はゲームをいっそく楽しくする。



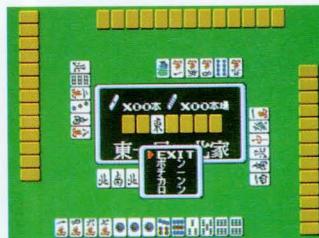
●とつぜんモアイのポン！ こんなふうに声とともにキャラが顔を出す



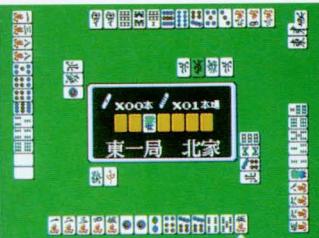
●ルール設定画面。ゲームまえに、この画面で表示されているぶんのルールが設定できる



●各キャラの性格設定画面。アフロディーテの初期の性格は上のように。女の子だから鳴き虫



●ポンやチーなどはウインドウでOK。HELP機能を使えばウインドウは勝手に出てくる



●オープンモードを使えば、相手の手のうちも見ることができる。ただし練習対局のみ可能

相手となるのはコナミのキャラクタ軍

シモン



●強気。おりない、相手の捨て牌は見てない

ゴエモン



●字牌や一九牌が嫌い。メンゼンでタンヤオ好き

ポポロン



●強く、賢い。自分の手をよく考へる強敵(?)

ペンギン



●単純なので、一色手ばかりをねらってくる

アフロディーテ



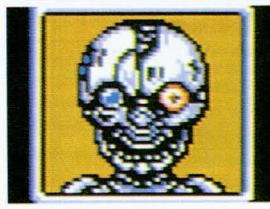
●女の子だから(?)すごく鳴く。手はない

モアイ



●チヤンタねらいで、ペンチャンなどを好む

スナッチャー



●テンパイそくりーち。待ちのよしあしは無関係

ヴェノム



●リーグには打ちこまない。ヤミカツモしかない

COMING SOON

パックマニア

■ナムコ ■03-756-2311 ■発売日未定

なつかしのパックマン3D版

むかしむかし、ゲームセンターではやったゲームに『パックマン』というゲームがありました。口をぱくぱくとさせた主人公が、ふよふよ歩くモンスターから逃げながら、迷路に散らばった点(?)を取っていくゲーム



①ジャンプで敵をよける



②3D画面で立体的になった。スクロールをする



③キャラクタはあいかわらず。単純だがかわいい

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アクション

の『パックマニア』となって帰ってきた。

ゲームセンターに登場したのが1年ぐらいまえ。今回、ほかの機種に移植されるまえに、いきなりMSX2で登場だ。

ゲームの基本部分は、モンス

ターから逃げながら迷路に落ちている点を食べていくパックマンと同じ。迷路が3Dになってスクロールするようになったのと、主人公のパックマンがジャンプできるようになったあたりが大きなかがい。迷路も何種類かに増え、スピードアップするスペシャル・パワー・アップ・アイテムが用意されたのも旧作とちがうところだ。楽しさも数倍になって、旧作とはひとあじがうゲームになった。

ワンダーボーイII モンスターランド

■日本デクスター ■03-255-9761 ■4月発売予定

RPG要素たっぷりのアクションゲーム

主人公ワンダーボーイが、モンスターランドにやってきたところからお話をはじまる。そこには悪の怪物、ドラゴンがはびこり、人々の平和はみだされていった。そこで、ワンダーボーイがドラゴンを退治し、冒険の旅へ出ることになったのだ。

『ワンダーボーイ』といえば、ゲームセンターではやった横スクロールのアクションゲーム。ワンダーボーイはMSXには移植されなかったけれど、その続

編、『ワンダーボーイ II モンスターランド』が移植された。

モンスターランドのほうは、たんなるアクションゲームにとどまらず、RPG的な要素がたくさんもりこまれ、いわゆるアクションRPGというような感じに仕上がっている。

まずは、町のなかで旅の準備。防具屋やくつ屋などで装備をそろえ、酒場ではさまざまな情報を手に入れなければ、冒険ははじまらない。ただし、これらの



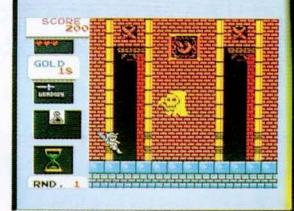
④ワンダーボーイはやたらと元気



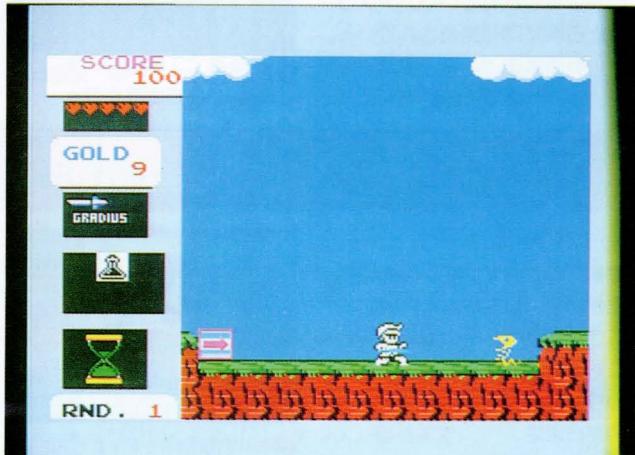
⑤店ではモンスターがむかえる

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	アクション

装備をそろえるにはゴールドが必要。敵を倒さないとゴールドは手に入らない。と、形式はまったくアクションRPGなのだ。そのぶん、謎解きなどもくわわ



⑥ゆかいなボスキャラも登場ってゲームも奥の深いものになっている。アイテムが多く用意され、秘密のショップなどもあるで長く楽しめそうだ。



⑦横スクロールの画面を、剣を突き出し敵を倒しながら進むのだ

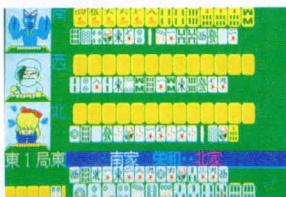
MSXの画面がなくても COMING SOON

とつぜん復活したこのコーナー。発売予定表には載っているけど、まだ姿を現していないソフトたちを、他機種の画面写真で紹介してしまおうというコーナーだ。今月は大量8本紹介！

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 (ゲームアーツ)

昨年11月に発売された『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の続編。同名の漫画のキャラクタを相手に打つマージャンゲーム。登場キャラクタも新調されてMSX1、2(2+)両対応で登場。

発売日未定
98、X1で先行発売中

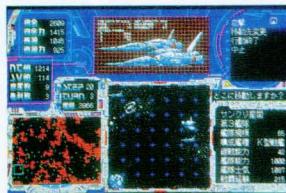


①キャラクターが一新。1と合わせれば人数も増える。画面は88版

シュヴァルツシルト (工画堂スタジオ)

宇宙を舞台にした、シミュレーション。外交・外商、軍事、投資など、あらゆる分野で戦略をたてないとならない本格派だ。シナリオもかなりこまかく考えられていて、じっくり楽しめる。

発売日未定
98、88で先行発売中



①シナリオがこりにこったシミュレーション。画面は98版

マイト・アンド・マジック2 (スタークラフト)

すでに発売されている『マイト・アンド・マジック』の続編。画面レイアウトも、ガラッとかえてシナリオはさらに壮大にパワーアップされている。アメリカと日本で同時発売されている。

2月発売予定
98、88、X1で先行発売中



①大人気のRPG続編。画面構成も一新された。画面は98版

死体置場で夕食を (テクノポリスソフト)

赤川次郎原作のAVG。ゲームは章立てされていて、時間の概念があり、設定された時間内に解けなければ、その章のはじめにもどされてしまうという、かわりだねのゲーム。

発売日未定
98で先行発売中



①赤川次郎原作のAVGなんて、おもしろそう。画面は98版

ミッドガルツ

(ウルフチーム)

人間とドラゴンの共存する世界のお話。ドラゴンと兄弟同然に育った主人公が、1本の剣を見つけることから物語がはじまる。ビジュアルシーンたっぷりのアクションゲームという感じ。

3月下旬発売予定
98が1月発売予定



①ドラゴンに乗って冒險の旅に出るのだ。画面は88版

ディガンの魔石

(アーテック)

とつぜん奥さんをおそった奇病の原因を調べに、旅をはじめるパーティ形式のRPG。RPG的な成長させるといった要素よりもストーリーが流れるという感じでAVG的なゲーム内容。

3月上旬発売予定
98で先行発売中



①シリアルなストーリーのAVG的なRPG。画面は98版

怨霊戦記

(ソフトスタジオWING)

悪霊におびやかされている街に起きる不気味な事件の謎を解くAVG。おどろおどろしい画面とシナリオの展開に、背筋の寒くなるような感じで、小説を読んでいるようなゲームだ。

1月下旬発売予定
88、FM77で先行発売中



①ホラー映画好きな人にはもってこいのAVG。画面は88版

アメリカンサクセス

(ウインキーソフト)

4人までいっしょに遊べるシミュレーションゲーム。農地、リゾート地、鉱山、工業地の4種類の土地から好みのものを買い、設備投資して収益金をあげ、成り上がるえぐいゲーム。

1月下旬発売予定
88で先行発売中



①キミはアメリカンドリームをつかめるか？画面は88版

©ゲームアーツ／ウルフチーム／工画堂スタジオ／アーテック／スタークラフト／ソフトスタジオWING／徳間書店／ウインキーソフト

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークは
MSX 2/2+の
ゲームです。



新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
1月	<ul style="list-style-type: none"> 5日 ★阿佐田哲也のA級麻雀(D) / ポニーキャニオン / 5,800円 11日 ★ウルティマ I (D) / ポニーキャニオン / 6,800円 下旬 コナミゲームコレクション Vol. 3 (D) / コナミ / 4,800円 ゴーファーの野望(R) / コナミ / 5,800円 下旬 ★アンジェラス(D) / エニックス / 8,200円 下旬 ★プレイボール II (D) / ソニー / 6,800円 下旬 ★メンバーシップゴルフ(D) / ソニー / 7,800円 下旬 ★テレフォンクラブストーリー(D) / コンピュータプレイン / 7,800円 下旬 ◎秘録 首斬り館(D) / BIT / 8,800円 下旬 ★アメリカンサクセス(D) / ウィンキーソフト / 6,800円 下旬 ★怨霊戦記(D) / ソフトスタジオWING / 9,800円 下旬 ★打ち替マスター(D) /マイティマイコンシステム / 7,800円 ? ★ドーム(D) / システムサコム / 9,800円
2月	<ul style="list-style-type: none"> 3日 ★ウィザードリイ(R) / アスキー / 価格未定 8日 MSX・FAN 3月号(本) / 徳間書店 / 特別定価 8日 ◎ディスクステーション3号(D) / コンパイル / 1,980円 中旬 ★牌の魔術師(R) / コナミ / 5,800円 21日 ★ザ・ゴルフ(D) / パック・イン・ビデオ / 6,800円 下旬 ★魂斗羅(R) / コナミ / 5,800円 ? ★マイト・アンド・マジック2(D) / スタークラフト / 9,800円 ? ★テラクレスタ(R) / 日本物産 / 5,800円 ? ★少女戯遊(D) / グレイト / 7,800円 下旬 ★ワープロカートリッジ(R) / 松下電器 / 19,800円
3月	<ul style="list-style-type: none"> 3日 ●第4のユニット3(D) / データウェスト / 価格未定 8日 MSX・FAN 4月号(本) / 徳間書店 / 特別定価 上旬 ★ディガンの魔石(D) / アーテック / 価格未定 下旬 ★ミッドガルツ(D) / ルーフチーム / 8,800円 下旬 ★釣りキチ三平 釣り仙人編(D) / ピクター音楽産業 / 価格未定 ? ★妖怪変紀行(D) / ブレイン・グレイ / 6,800円 ? ◎ディスクステーションスペシャル(仮称)(D) / コンパイル / 9,800円

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
4月以降	<ul style="list-style-type: none"> ◆ぎゅわんぶらあ自己中心派2(R) / ゲームアーツ / 価格未定 ★シュヴァルツシルト(D) / 工画堂スタジオ / 価格未定 ★幽靈君(R) / システムサコム / 6,800円 ★シャティ(D) / システムサコム / 価格未定 ★ベトナム1968(D) / スキャップトラスト / 価格未定 ★ガルフォース 怒濤のカオス(D) / スキャップトラスト / 7,800円 ★ガルフォース 虹の彼方に(D) / スキャップトラスト / 7,800円 ★白と黒の伝説 百鬼編(D) / ソフトスタジオWING / 価格未定 ★白と黒の伝説 輪廻転生編(D) / ソフトスタジオWING / 価格未定 ★白と黒の伝説 アスカ編(D) / ソフトスタジオWING / 価格未定 ★スターダストハイスクール(D) / データウェスト / 7,600円 ★ゾイド2(R) / 東芝EMI / 価格未定 ★センターコート(媒体未定) / ナムコ / 価格未定 ●ファミリースタジアム(R) / ナムコ / 価格未定 ★パックマニア(R) / ナムコ / 価格未定 ワンダーボーイ II (R) / 日本デクスター / 価格未定 ★クレイジークライマー(R) / 日本物産 / 価格未定 ★GCALC(D) / ハル研究所 / 14,800円 ★シャーロックホームズ(D) / パック・イン・ビデオ / 6,800円 ★エメラルドドラゴン(D) / バショウハウス / 価格未定 ★セーラー服美少女図鑑(D) / フェアリーテール / 3,800円 ★殺しのドレス(D) / フェアリーテール / 6,800円 ★抜忍伝説 II (D) / ブレイン・グレイ / 価格未定 ★ウルティマ II (D) / ポニーキャニオン / 7,800円 ★JIS囲碁学校中級(D) / マイティマイコンシステム / 7,800円 ★棋譜入力&通信対局(D) / マイティマイコンシステム / 12,800円 ★東方見文録(D) / ナツメ / 価格未定 ★首都奪回(D) / ZAP / 価格未定 ★名監督(D) / JDS / 価格未定 ★アメリカンフットボール(D) / ビングソフト / 6,800円 ★まじやべんちー(R) / テクノポリスソフト / 7,800円 ★死体置場で夕食を(D) / テクノポリスソフト / 9,800円 ★東京終戦争(R) / テクノポリスソフト / 価格未定 ★私鉄沿線殺人事件(D) / NEW SYSTEM HOUSE OH // 価格未定 ★内山亞紀の超番外編(D) / NEW SYSTEM HOUSE OH // 価格未定 ★制服図鑑ユーチューコンテストバージョン(D) / NEW SYSTEM HOUSE OH // 価格未定 ★蝶類図鑑 I (D) / NEW SYSTEM HOUSE OH // 価格未定 ★バイレーツ(R) /マイクロプローズジャパン / 価格未定 ★サイレントサービス(R) /マイクロプローズジャパン / 価格未定 ★ガンシップ(R) /マイクロプローズジャパン / 価格未定 ★いつみセンセーション(D) / テクトハウス / 価格未定 ★水原マサキ画集(D) / テクトハウス / 価格未定 ★三つ目がとある(R) / ナツメ / 価格未定 未定 ハイドライドX (未定) / T&Eソフト / 価格未定

!この情報は12月19日現在のものです。

記号が増えました。◎はMSX 2か2+によって機能が切り換わります。●はMSX 2+専用ソフトです。価格のあとに□はMSX-MUSIC対応です。
▲はMSX 1、2両対応で、ハードによってグラフィックが切り換わります。

思考ルーチンもグラフィックも、MSX版が最高の出来！

アニメ番組が始まったかと思うようなよくできたオープニングデモと個性的な雀士たちとの勝負が受けた『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が売れている。他機種ではすでに大好評を呼んでシリーズ化しているものなので、売れるのも当然といえば当然。そこで、今月のクリッパーは、ゲームアーツの松田社長単騎でリーチをかけた。

MSXがはじめて世に出たとき、ぼくはアスキーで最初のMSX用ゲームのプロデュースをやっていました。今、うちの開発にいるメンバーのほとんどは、そのころいっしょにやっていた連中なんです。だから、MSXのノウハウはあったんですが、これまでMSXのソフトはあまり出していません。

ひとつにはROMだと売れなかったときにダメージが大きいからです。逆にいうと、今度の『ぎゅわん自己』は受ける確信があったのでやったわけですね。こいつらと麻雀やってみたい

ぎゅわん自己の企画は、副社長の宮路が原作のマンガを読んでいて「こいつらと麻雀やってみたい」と純粋に思ったところから始まっています。

最初にPC88版を出せるようになるまで、2年間。麻雀の考え方そのものを徹底的に分析するのと同時に、雀士の個性を抽出



開発室では、次のMSX版『ぎゅわん自己2』を開発している最中だった。左は各雀士のキャラクタをデザインしているところ。右の写真のディスプレイに映っているのは2のタイトル画面だ

FAN CLIP

ぎゅわん自己

松田充弘
(ゲームアーツ代表取締役社長)

まつだみつひろ 1958年東京生まれ。
東京電機大学在学中にアスキー入社。
大評判を呼んだバッケージソフト「AX
Xシリーズ」の企画・開発を手がけたの
ちゲームアーツに移り現在に至る。



し、それをいかに数値化するかに労力を注ぎました。けっきょく、雀士の個性を表現するのに、200から250種類のパラメータが必要だったんです。

その後、操作性と思考ルーチンをグレードアップして88版の『ぎゅわん自己2』を出したが、じつは、当初からMSX



■PUBLISHER=山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=高橋成年 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男 ■ASSISTANT EDITORS=太田雅季+尾上全利+白戸知己+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田嶋由紀+諏訪由里子+福田英幸+堀川浩司+横川理慶+星野博和+横橋俊哉(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=福島ひろみ+小松雅彦+高橋美智代+デザイナー(金田泰行+柳井孝之)+若尾輝見+鈴木潤+阿部真司+井沢俊二+高田圭季 ■ILLUSTRATORS=島浦孝全+高木祐一+青柳義郎+しまづ★どんき+中野カンフー/+野見山つづき ■COVER ARTIST=中野カンフー! ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+株式会社ワードボップ(筒井雅浩+石塚壮一+崎山裕子+平間順子+斎木紀久枝+姫野典子) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1989 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

EDITOR VOICE

ROM不足

であるらしい。

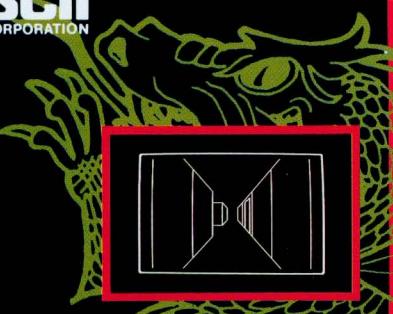
とっくにできているソフトでも、そのためには発売が遅れてしまうことが最近あいついでいる。たとえば、うちわ話で恐縮だが、これまでずっとROMで出してきたソフト版の『ファンダムライブラー』も第4弾はディスク版になってしまった。発売されたソフトでも、いったん売り切れるとなかなか次の製品ができるこない。二度と増産しないケースもある。ROM版のソフトに関するかぎり、ほしいソフトは予約しておくのがいちばんいいだろう。まったくユーザーもたいへんだ。また、ROM不足のせいだけではないが、最近やたらにディスク版のソフトが登場する。ディスク版のソフトは完成してから製品になるまでがROMに比べて圧倒的に短い。だから、発売日直前まで完成版ができることが多いこともあったりして、情報の先取りがおもな仕事であるわたしたちはたいへんである。ま、おたがいにたいへんだということだ。

次号3月号は
春の動きがそろそろ
見えてくる
2月8日発売!

AD INDEX

アスキー	133
エミールソフト	96
コナミ	134、表3
コンパイル	86
サンクレスト	54
ソニー	表2、3
T&Eソフト	87~89
徳間書店	83、97、99、100
日本電子技術教育	53
ピクター音楽産業	4
BIT2	92
ブレイン・グレイ	94、95
ヘルツ	98
マイクロキャビン	93
マイクロ連合	90、91
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	85

ASCII
ASCII CORPORATION



ウィザードリィ・フリークはたまらない耳
よりな話。あのウィザードリィ MSX²版がROMバージョンと
して登場。しかも、今回だけの完全限定版。まさにマニアなら
絶対ほしいところだ。価格は少し高めなのだけれど、(有)青島
文化教材社製メタルフィギュア(ドラゴンペピー)も付いてうれ
しさも倍増! これは今回だけしか手に入らないオリジナルフ
ィギュアだからそれだけに価値も大きいはずだ。さあフリーク
諸君、急いでこれを逃したらもうあとはないぞ。

ROM版 ウィザードリィ
用

MSX²

フリークはたまらない! 完全限定版を発売!

ストーリー

狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件——最強の精銳部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還——を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。



■ 対応機種 / MSX²
(V-RAM 128K)

S-RAM
対応
Bridge

ROMカートリッジ(S-RAMバッテリー・バックアップ付)

■ 定価 12,800円

(メタルフィギュア付)

2月3日(金)発売

このウィザードリィ MSX²用 ROM版は限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。

●データはバナナミューズメントカートリッジと3.5-2DDフロッピーディスクにもセーブできます。●フロッピーディスクの「ウィザードリィ」をお持ちの方は、そのデータでこのROM版を遊ぶこともできます。

Wizardry®

®

MSXはアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株アスキー営業本部 TEL(03)486-8080

株式会社アスキー



「スペース
ウォー4
いま開戦」



BACK TO 6644

G6658年 対バクテリアン戦

G6666年 対ヴェノム戦

G6709年 対サラマンダ戦……

そしてG6809年、スペースウォーIV勃発！

いま、亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の

時空を超えた追撃が始まる!!

アーケード版『グラディウス2』で

絶賛されたステージも登場！

グラディウスシリーズ最新作

ゴーブラーの野望^{やほう} EPISODE II

© KONAMI 1988

MSX1.2兼用2MBメモリ ROMカートリッジ SCC搭載 5,800円 1月中旬発売予定



St. 1 人工太陽

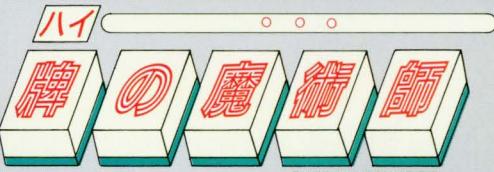


St. 2 ラフレシア



St. 3 ブラックホール地帯

楽しみながら、麻雀を覚えよう!
コナミの人気キャラが、相手だ!!



© KONAMI 1989

MSX2対応 ROMカートリッジ 新10倍対応
5,800円(予価) VRAM128KB 2月中旬発売予定

あのコントラが遂にMSX界へ!!

人類滅亡を企む“レッドファルコン”。地球海兵隊の命を受け、“魂斗羅”的ビルとランスは謎の島へ向かった! MSXオリジナルキャラも登場するぞ!!



魂斗羅

© KONAMI 1989 TM

MSX2対応 ROMカートリッジ SCC搭載
5,800円(予価) 2月下旬発売予定

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区

本社: 03-262-9110

関西地区

大阪: 06-334-0399

北海道地区

札幌: 011-851-3000

東北地区

青森: 0177-22-5731

秋田

秋田: 0188-24-7000

北陸地区

新潟: 025-229-1141

四国地区

愛媛-松山: 0899-33-3399

九州地区

福岡-天神: 092-715-8200

福岡

大牟田: 0944-55-4444

鹿児島

志布志: 0994-72-0606

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25

大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

お、すすんだね。

パナソニックなら、
文字でも、がぜん
遊べるのである。



©1989 Lucasfilm Ltd.

パソコンなのに、ワープロ機能が
ぐんと充実。ラップトップワープロ(パナワード)
との互換性もある、マウスも使える。
(別売コンバータソフト使用)

カタカナ辞書や連文館一括変換機能、マウスも使える。
豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐんと充実。
画面も3行×1行の大表示、初心者にやさしい。
初級モードレッスン機能も内蔵しています。



24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵
のプリンタ FS-PK1 (別売・標準価格3800円)

MSX 2+だから自然画に近い
画像で、漢字BASICも搭載。
WXには、さらにFM音源も。
なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機
もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭
載して、プログラムも、いっそう便利になりました。
さらに、WXはリアルで美しいFM音源を探
用。いろんな音づくりも楽しめる。



マウス FS-JM1
(別売・標準価格3800円)

MSX 2+は、ゲームの迫力もちがう。

MSX 2+専用ゲームソフト新登場!!



★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
『F1スピリット3Dスペシャル』
(¥6,800・2DD×2枚組)



★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
『ぐるぐるんスクロール』『レイドック2』
(¥6,800・2DD×2枚組)

心を満たす先端技術—Human Electronics 松下電器産業株式会社



A1WX
パナソニック MSX 2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格 69,800円

MSX 2+パソコンは、MSX 2+のソフトも使用できます。
マウスを標準に256色のコヒーラカラフル・クストム・カン
タンに求められる高品質なグラフィックカードを搭載したディ
スク付属。▶お問い合わせは、やカクアーケード販売部の住所、
氏名、年齢、電話番号をお書きの上、〒511 大阪府守口市守口大字
門真1006番地 佐々木電器産業 コンピュータ部・リ
ビング営業部 電話番号 06-221-57800 (MSXはアスキーの商標です)
(フロッピーディスク搭載のMSX 2+標準機、
FS-A1WX 57,800円も同時発売です。)

パソコンを
新しいする
パナソニックです。

Panasonic